週刊ザ・プレイステーション4/2号別冊 SOFT BANK

ジーエム gM

1999 02 定価690円



ゲームファンのサブテキスト
Game Machine
Game Making
Game Media
Game Market
Game Mania
Game Master
Game Manner
Game Magazine

CUTIE GRAPHICS 永瀬麗子(R4)
ゲームマシン夢子／ゲエムの広告／ゲーム春秋
gMコラム 友成純一／リリー・フランキー／矩形葉児／ひしょ
あの頃の私とゲーム
メカキチエレクチオン
蝶はすぐ死ぬ
ゲーム業界オレ的ランキング
新郊外ゲームエイジ

Feature Story

ファイナルファンタジー百家争鳴

ゲーム業界潰れる会社、生き残る会社

gM Recommend
ときめきメモリアルドラマシリーズ VOL.2～彩のラブソング～
ワイプアウトXL／パズループ
ロボットポンコッツ／ベストプレープロ野球
バーチャストライカー'99／セガラリー2
ポストペット2000／コンバットチョロQ
is internal section／対戦ホットギミック
ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ
コーリン・マクレー ラリー

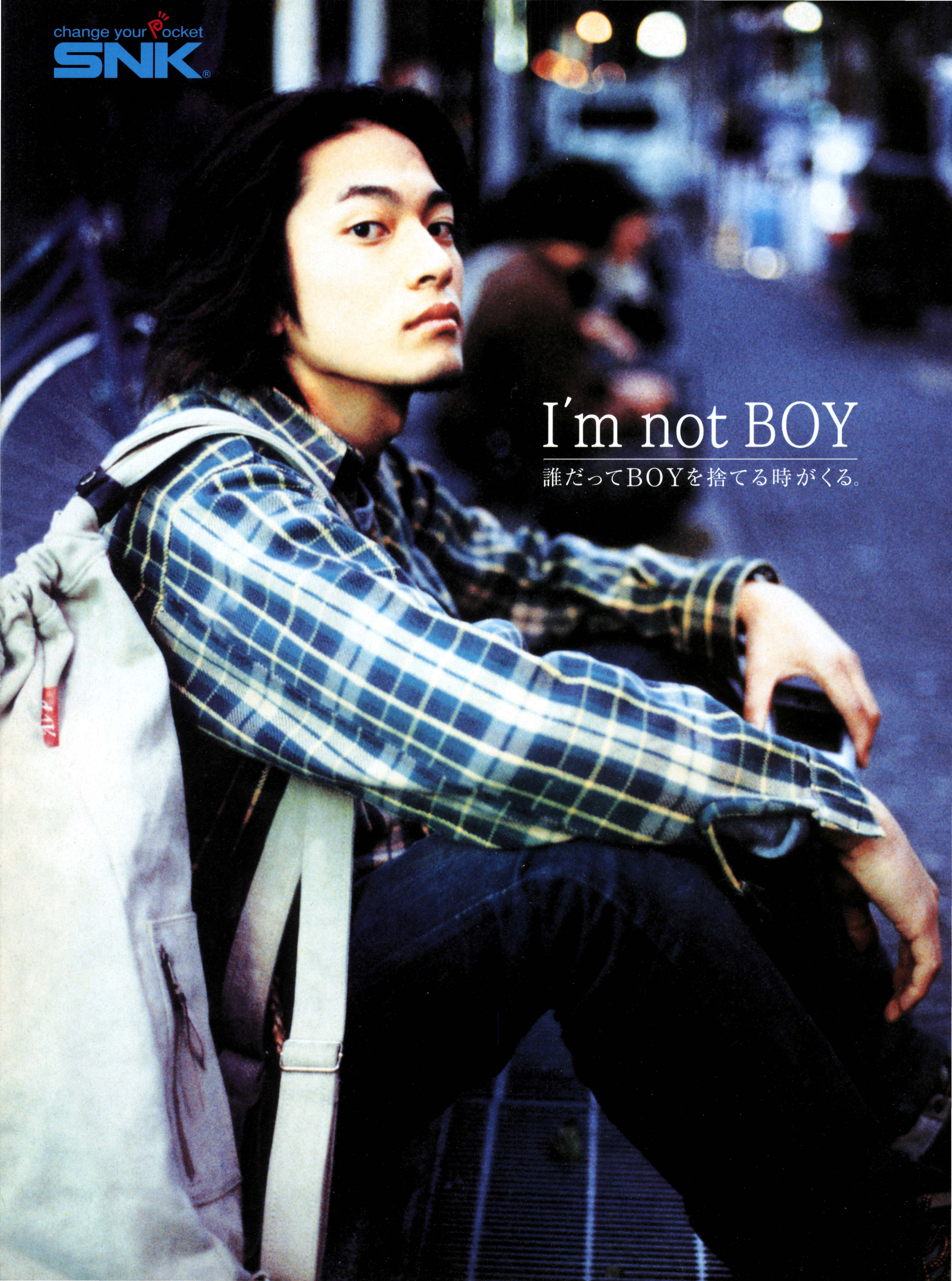
巻頭ロングインタビュー

神 直利(フロム・ソフトウェア)

Special

NEXT PLAYSTATION

戦国TURB／軍平のたまご
馬鹿がクルマでやって来る!!


change your Pocket
SNK
I'm not BOY
誰だってBOYを捨てる時がくる。


namco
恐怖の大王様、
ゲームクリアまで待ってくれ。
N A M C O
1 9 9 9
for PlayStation
R4 -RIDGE RACER TYPE 4-
in store now
TALES OF PHANTASIA
in store now
子育てクイズ もっと MY ANGEL
3·25 on sale
WORLD STADIUM 3
4·8 on sale
ACE COMBAT 3 electrosphere
under construction
PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
©NAMCO LTD. phone 03.3756.7651 http://www.namco.co.jp/

業界独り言

gM宣言

編集長
桑原修

まるでレミングスみたいなんです

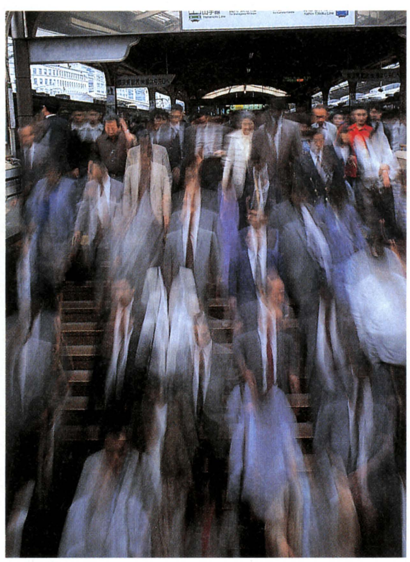
●先日、カプコンの「DINO CRISIS（ディノクライシス）」制作発表会にて、久々にゲーム出版業界村の方々とお話する機会があった。で、どーにも気になっていたことを聞いてみたわけ。「gMどう？」って。前号の巻頭宣言でちょっと現状への不満や、このままでいることへの不安などを吐露したつもりだったので、オレとしては「カッコつけやがって、つーん」みたいな反感も予想してもいたし、内容面での批判などもあるかなあとも思っていた。ところが、概ね評価が高く（存在自体知らない人もいたけど）、「いやー、僕もああいうのやってみたかったんですよ」とか「ライターになったら書かせてもらえます？」とか「今一番気になる雑誌ですね」と言ってもらえたことが素直にうれしかった。裏に回れば、「しょせん売れないでしょ」と言われているかもしれないが、まあそれはオレ自身が言ってることだから、気にはしなていない。最近、暗い話題が多い中でのHEART WARMINGなひとときでありました。

●一方、読者からの反響はというと、これまた9割方好評。銀の特色で白抜き文字は読みにくいとは言われたが、「面白かった」「読めました」という反応がほとんどで、これまたうれしい限り。雑誌を見た読者からの売り込み（こんな原稿書いてみたいんですけど）みたいなものもあったぐらい。これホント。

●ただね、へんなのもあって例えば「次号では攻略をいっぱいやって」とか、「セガファンの心強い味方ができた」というコメントがチラホラ。前者に関しては、速報・攻略をやらない雑誌はどう？と我々は提案したわけだから、何勘違いしてるの？と思うだけだが、後者はちょっと問題。あのDC特集は、全肯定するという無理な原稿の行間から、セガの問題点を読み取ってもらおうと企画したもので、「DCバンザイ」ととってもらっては困るものなのだ。そう取る人が多かった（事実）ということは、我々の構成力、ライティングの能力が低かったのかなと、反省せざるを得ない。そういう意味で、興味深い反応であった。

●雑誌は、大衆に発するものだが、編集者の考え方を一方的に伝える一方通行の媒体だ。それをどう咀嚼し、判断するかは読者の自由。とすれば我々が提案したDC全肯定やバイオ大全への反応はさまざまでかまわない。しかし、文面を咀嚼して読み取っているかと問われれば、疑問に思わざるを得ない。読みたくないから飛ばす。それは当然だ。しかし興味を持って読んで、上っ面だけで判断されるのはちょっとつらい。gM読者は行間を読み取る人であってほしいから、ちょっとここで苦言を呈しておこうと思ったわけだ。正直、我々のライティング能力が問題なのか、読解力の問題なのか、編集部でもわからなくなったものでね。

●で、2号目。今回は1号目の次号予告がはっきり言って足かせになっている。意外と「予告通りなら買います」という意見が多く、実際「危ない会社実名50社」という企画は、最後までやるかやらないか、やるとしたらボーダーラインはどこか悩んだ。また、PS次世代機に関しても、本当に発表されるかどうか確証がなかったので、急遽作ったという感じ。しかし、FF特集を含め、他誌ではなかなかお目にかかれない切り口になったかなと自負している部分もある。たかがゲーム、嗜好品とはいえ、スクープ情報、攻略情報抜きで作るということは、面白くもあり、苦しくもある。そんなスタッフの気持ちも行間から読み取ってくれたらうれしいのだけれども。



写真＝ボンカラーフォトエージェンシー

ゲームでおなじみのネズミのレミングは、増えすぎると集団自殺してしまいます。ゲームメーカー……確かに増えすぎました。ゲームソフト……これまたわけわからないほどあります。でも集団自殺するわけにはいかないです。大丈夫、大丈夫。なんとかなるでしょ。

JIN NAOTOSHI

神 直利 LONG INTERVIEW 02

写真＝大金 彰

フロム・ソフトウェアに外れなし！ ユーザーから高く評価される理由



1957年北海道生まれ。㈱フロム・ソフトウェア 代表取締役
大学中退ののち、さまざまな仕事を経験し、1986年11月、汎用コンピュータのアプリケーションソフト制作会社として、㈱フロム・ソフトウェアを設立。PCでのゲーム開発も研究。1994年、PS参入し、以降キングス・フィールドシリーズ、ARMORED COREシリーズなどコンスタントにヒットを飛ばし、その技術力や硬質な制作姿勢を高く評価される。現在は、DC「FRAME GRIDE」、PS「SPRIGGAN LUNAR VERSE」「ECHO NIGHT#2 ～眠りの支配者～」を開発中。

フロム・ソフトウェア（以下フロム）は、不思議な会社だ。例えば先日発売された「ARMORED CORE MASTER OF ARENA」は、この不況下に初回受注本数（85000枚）をきっちり売り、リピートで12万を超えようとしてる。これまでの発売ソフトも、派手さ（売上面での）はないが、着実に10万を超える枚数を出荷し、弊誌の姉妹誌『ザ・プレイステーション』の読者評価でも、軒並み上位に食い込むほど、〝満足度の高い〟ソフトをリリースしている。他メーカーから見れば、非常に手堅く、うらやましく映るだろう。そこには、固定ファンがついているから、で終われない何かがあるはずだ。そんなフロムのゲーム制作の姿勢を探ろうと思い、笹塚へうかがった。

※

——フロムさんとはもう何年かの付き合いなんですけど、実は神さんの経歴あまり知らないんですよ。

「んー、あまり話したくはないんですよね。けっこうぐちゃぐちゃだから」

——ほどほどでけっこうなんですけど。生まれは北海道でしたよね。

「ええ。高校までは。わりと純文学とか、本が好きで、小・中と読んでまして、高校時代は麻雀ばっかりやってましたね。ふつうの田舎の高校生パターンというか、寮に入っていたので、いろいろ覚えてしまって…。不良というわけではないけど、いい生徒ではないという感じですね。で、大学のために東京へ出て、いろいろあって大学を中退して、パチンコ屋住み込んで働いたり。あとはミシン売ったり、百科事典売ったりとか、サントリーの工場務めてみたり、道路工事とかホテルの皿洗いとか、もうとにかくいろんなことをやりました。当時、何をやっていいかわからなかったというのはあります。その後、ソニーの下請けで、アンプとかカーステレオ作ったりして。そこで生産管理をやったんですよ。夜間は電機の専門学校行って。生産管理といっても遊びみたいなものなんですけど、そこで出会ったのがコンピュータで、自分でもPC-88を買って、これは面白いなあと。それからコンピュータ関連の会社に入ったわけです」

——その時点で、この仕事だ！みたいな感触はあったんですか。

「その時は、ただコンピュータをやりたいなと思ったくらいでしかなかったですね。入った会社が汎用コンピュータのアプリケーションソフトを作っていたんですが、そこには4年くらい在職していたわけです。その間にバイク事故で4カ月くらい入院したんですね。そのときいろいろ考える時間があって、転機となった」

——じゃあ、フロムを興したのが29歳ということですね。

「ええ、アプリケーションソフトを作る会社としてね」

——その独立資金って、どう工面したんですか。

「そのバイクの事故で（笑）。大腿骨粉砕骨折と右腕と前歯8本やって、たいした額じゃなかったですけど、細々と会社できるくらいはもらえて。当時は株式会社を作るのに、それほど厳しい制限がなかったですから」

——何名でスタートしたんですか。

「そのときは前の会社から移った人間4人だけ。だから、仕事面でとか、前の会社とバッティングしたこともありましたけど、まだバブル期でしたから、仕事も多かったし、わりと働けば働く

ほどお金が入るという感じでした。当時も今と変わらず、昼も夜も働いていましたけどね」

――アプリケーションからゲームに方向転換して5年ということになりますよね。ゲームは、趣味でパソコンをいじっている時代から、作りたいものの1つだったんですか。

「PSを始める前に、パソコンでゲームを作ろうとはしてました。PC-98でね。でも、やっぱり作ったものが大きすぎて入らなかったりで、何度かトライしては消えてましたね。仕事としてゲームを作ろうと考えたのは、バブル崩壊で仕事が減ったということもありましたし、このままじゃねという閉塞感みたいなものもあったからなんです。だから、何度かトライしていたということからいえば、PSは僕らにとって、最後のチャンスに近かったのかもしれない。あの時、3DOもSSも選択肢としてあったわけですけど、その中でもPSは入りやすかったというか、新規メーカーに対して親切でしたから。ビジネスプランがわかりやすかったという部分もあるんでしょうね。もちろん開発環境も良かったし、新しいクリエイターを育てたいというのも共感できたし。あの頃のSCEさんはすごかったですよ。がんばってやりましょうとか、協力してやりましょういう気持ちが。逆に言えばSCEさんも、当時はそれしかなかったんでしょうね」

――技術的面でいうと、参入当初からフロムの開発陣は、ゲームに対しての適応能力は高かったんですか？

「いや、もちろんとまどいみたいなものはありましたし、その時プログラマーしかいなかったですからね。ですからビジュアル的なものよりも、論理的なものしか作れない、という部分がありました」



――第一作は「キングス・フィールド」でしたよね。最初から3Dで作ろうと思っていた作品ですか。

「2Dが作れないというのはありましたから、最初から3Dで考えていました。もともと「ウィザードリィ」が頭にあって、それがもっとリアルに作れないかなと思ったわけですよ。あのゲームって、ワイヤーフレームだけど、疑似3Dというか、3Dの雰囲気を持っていたじゃないですか。3Dだとか技術力とかを意識していたわけじゃなく、そういうものがやりたかったんです」

――神さんの原点というか、影響を受けたゲームは、じゃあWizですね。

「パソコンが好きでしたから、アドベンチャーとか、シエラ・オンラインのものとかもよくやりました。そのへんの影響を受けたのかな。逆にコンシューマゲームの影響を受けていないということがあるから、うちのソフトは商品性が低いというか、商品として何か足りない部分があるのかもしれません。でも、僕の最近の意識の中では、作品ということもあまり考えていないなと。ハタと気づいて(笑)。商品と作品のバランス、ということはよく言っていることなんですが、最近は、よく考えたら、見てもらおうと思っていないんですね。食べていくために商品を出すという意識は、もちろんあるけどね、という程度だし。そこで何が作りたいんだろうと考えると、人生がにじみ出ているというか、ジワッとしたものが作りたいのかなと。『これがオレの作品だとか、凝ってるでしょとか、信念あるんですよとかは、あまり言いたくないんですよ』って前は言ってたんだけど、今



ではまったく言いたくないということに気がついた(笑)。これでいいのかなというのはありますけど」

——ユーザーに媚びてでもミリオンソフトを作ってみたいと思うことは?

「ないです。ええ。とはいえクリエイターである反面、経営者でもあるので、社員のためにやりたい、やってあげたいという意味ではある。売れないよりは売れたほうがいいですから。ただそれがミリオンという数字なのかどうなのかは関係ないと思う。ミリオンセラーの音楽だからとか、観客動員のスゴイ映画だからとか、イコールいいものではないことはわかってますからね。人によって価値観が違いますし。広範囲の人に受け入れられるから、物としていいんだという結論には、僕はたどり着けないですね」

※

——フロムのゲームは、軒並み安定して売れていますね。

うちのゲームは作品なのか、商品なのか

「わからないですけど、システム的にこうだとか、難しいとか、簡単だとか言いながらも、うちのソフトに何か感じてくれている人がいるのかなと思ってますよ。自分で満足できているかといえば、できていないんですけど、気持ちはどこか伝わっているのかなと」

——フロムのゲームのテイストは神さんのテイストだろうと思うんですけど、そういったテイストは受け継がれているんでしょうか。

「なんらかの影響は与えているだろうなとは思います。僕は人に物事を押しつけるのは好きじゃないんですよ。これは良い話だろうとか…。押しつけが嫌いというのは、別にゲームについてだけを言っているのではなく、例えば『タイタニック』なんかも嫌いなんですけどね。わかりやすい話で、ここで泣きなさいというのはあんまり……。もう少し後に余韻が残るようなものが僕は好きなんです」

―このくらいの規模のソフトメーカー（従業員数70名）で、社長が変わらず現場でバリバリやるパターンって珍しいと思うんですけど、両立は難しくはないですか。

「最初からやっていることですから、難しくはないんですけど、単純に忙しくなってます。社長もクリエイターも考え方は一緒かなと思いますし。要は、いろいろな部分でのバランス感覚。それを勘と言われることもあるけど……。今までの経験や分析とかで自動的に判断していることだから。そういう意味ではすごく似ているし、作業としては同じかなと思います」

―昔やったアルバイトの数々はそういう面でも生きますか。

「んーー、関係あるんだとは思いますけど、アルバイトだけじゃないですよ。入院したこととか、前の会社が倒産したこととか。取り立て屋に部品とか材料とか持っていかれないように、夜中にバット持って見張りしたこととか（笑）。考えるとそういったものも生きているのかなとも思います」

―フロムくらい堅調だと、信用金庫とかリースとかから、融資の話が持ち込まれることも多いと思いますが、そういった部分で後々苦しむ会社って最近多いじゃないですか。どうされているんですか。

「うちは堅いんですよね、ことそういう部分では」

―資金入れて事業拡張して、新規事業始めようかとか、野望はなくなりましたか。

「ない。アプリケーションソフトで経営していた時間が長かったので、そういった意味では堅い方向にあります。だからこのソフトは売れるだろうとかいう希望的な発想もできないので、事業拡張みたいな無茶はやらないんです」

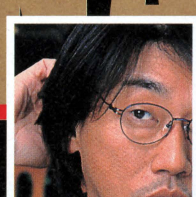
―フィギュアとかグッズを商売にしようとかは。

「ちょっと作ってユーザーにあげるということはありますが。利益はまったくアテにしていなくて、プロモーションの多少の役に立つならとか、欲しい人がいるならという程度です。積極的に売ろうとはまったく考えていない。そういうものを制作することは、ある種社員のモチベーションになることもありますけど、サウンドトラックとか出しても、利益なんか全然関係ない。商売っ気がないのかなあ。そういった利益を社員に還元したいとは思っているんですけど」

―他社では、プロダクション制度とか、インセンティブ（成功報酬）とかそういう部分がスタッフのモチベーションになっているということがあると思いますが。

「うちはやってないですよ。クリエイターじゃないというか、そういうノリじゃないというか。職人に近いのかなあと。それはそのままいけばいいのかなと思っていますけど。先ほど商品でも作品でもないという話しましたよね。で、職人という言葉が出たんですけど、それで僕がよく例に出すのが、ヨーロッパの靴職人なんですね。縫い目1つにこだわって、材質にこだわってと。そのかわりに数は作れない。でもいいものですよと。その場合には、その職人には顧客がついているじゃないですか。でもうちは、そういうこともあまり考えてないんですよね。これはいい靴だけど、誰にという部分を考えていなかったり。気に入ってくれた人が「いい靴だね」と言ってくれればうれしいけど、

JIN NAOTOSHI



神 直利 LONG INTERVIEW 02

靴を売ることを前提に考えてないし…」

―その靴を買った人が「この靴はダメじゃん」と批判しても気にならないですか。

「ならない。だから職人でもないなと。そこで考えたのは、人間国宝とか指定されて、茶碗とか焼いている人いるじゃないですか、ああいう感じになってきているのかなと。売る気もない、人に見せる気もない。でもそれは、いけないことなのかなあという部分で迷ってるんです」

―そのわりには、PSにしてもDCにしても、早めに参入して、マメにプラットフォームホルダーへの貢献していますよね。

「なぜなんでしょう。結局は、新しいものが好きということですかね。やっぱり、茶碗を焼いていて、新しい釉薬（うわぐすり）があると聞くと使ってみたくなるみたいな。どんな風合いになるんだろうというような興味があるわけですね。それを使ったから新しい茶碗ができて、売れますよということではなく、単に、使うとどうなるんだろうという意味での興味はあります。だから新しいハードでのアプローチをかけているんでしょう」

※

―CD-ROMというメディアへのこだわりはありますか。

「それは、当然容量という部分ではマスクROMじゃあダメということはありますよ。でも任天堂さんのをやらないのは、メディアへのこだわりではなく、『おもちゃ』と言い切っているところに引っかかりがあったりするからなんです。子供の『おもちゃ』という部分はあっていいけど、言い切っているところですよね。例えば、映画というジャンルのなかにいろんなものがあるわけじゃないですか。ゲームというジャンルが確立されている現状でいえば、おもちゃの中にゲームがあるのではなく、ゲームというジャンルの中に、子供向けがあるということだと思いますから。プラットフォームホルダーにそれを言われてしまうと、ちょっとできないですよね。もちろん任天堂のソフトは尊敬していますよ。すごいなと思いますし。でもゲームに対する部分では違っているのかなと」

―フロムも人材募集とかやってますよね。こういう不況下だと、他社から流れてくる人も多いのではと思うのですが。

「多いみたいですね。でもうちはわりと中途を採らないですよ」

―フロムって、企画屋でもプログラムを組めないといけないみたいな、万能性が求められるイメージがあるんですけど。

「そんなことはないですよ。最近はいろいろです。さっき中途を採らないって言いましたけど、経験者はあまり採らないという意味ですから。要は業界経験者を取らない。だから今採っているのは、ビジネスやってる人とか、趣味でやっている人とかですね」

―ゲーム業界での実績が通用しないとなると、神さんの場合応募者の何を見て判断するんですか。

「んー、勘になりますかね。面接と作品提出と適性試験はありますけど」

―適性ですか。

「ある程度頭がよくないと、話が通じないし、チームで動きますから、コミュニケーションが取りにくいじゃないですか。ですから試験は必要かなと思います。個人的に頭がいい人が好きと

いうのはあるんですよね。勉強じゃなく」

――ちょっと性格も頭もおかしいけど、天才的な物を作る人よりも、確実に仕事をしてくれる人ですか。

「いや、コミュニケーションが取れる人。その人が何をやりたいかはとりあえず置いておいて、みんなでどうだろうと検討したり、話ができないと。そのへんは重視してます。そのために、直接話をするようにしているので…。会社によっては、社長にしろプロデューサーにしろ、新人とかと話をしないところもありますけどね。うちはそのへんはちゃんとやってます」

――昔に比べてずいぶん人も増えたと思いますけど、1プロジェクトにどのくらいの人数が関わるんですか。そういった部分でも、以前に比べて増えてますか。

「いや、そんなに増えてはいないんじゃないですか。15人くらいでしょう。ただ、そのラインによってプログラマーだとか、グラフィックとかの人数構成は違いますけどね」

――例えば「ARMERD CORE MASTER OF ARENA」だったらどういう割合ですか。

「アーマードは厳しいなあ。プログラムは1人ですかね」

――1人!? 異常ですね(笑)。

「まあ部分的には、ポケットステーションへの対応とかキャラクターの調整とかで、最終的には4人くらいいたと思いますけど。企画というか制作では、プロデューサー自身がミッション切ったりとかやってましたから、プロデューサープラス1人くらい。あとはグラフィックとかCGでまあ4～5人。サウンドは別でやっているんで。まあそんなものですね」

――ACの最初の時って、神さんが数値データを作ったり入れたり調整したりしてましたよね。それって役割としてはプロデューサーの下ということで、割り切ってやっていたんですか。

「そうであることに最近気がついたんですよ(笑)。だから、やりやすいんだろうかプロデューサー、みたいな感じはしてるんですけど。でも最近はバランスについては、口で言うようになりました。まあMAも数値一覧とかは見ましたけど、こうなんじゃないのとプロデューサーと話して…。どういう関わり方をするかは、ラインにもよるし、プロデューサーにもよるというのが正しいかもしれないです」

――ゲームを制作している現場の人って、作っていくうちにどっぷり浸かってしまって、進行が見えなくなっていきがちですよね。でもフロムは遅れないというか、キチッとしていると思うんですけど。

「うちはそのへん厳しいですよ。鬼のように厳しいです」

――それはやっぱりアプリケーション開発をやってたからですか。

「それはあると思いますね。それはもう必須ですから。ゲームにしても、延ばしたら本当にいいものになるかどうか、わからないですし、キリがないですから。だからうちには、他社でいうところの進行管理するだけの様なプロデューサーっていないんじゃないですかね。僕が直接ラインやっていたときにしても、アニメーション1つ、パラメーター1つ、色はこうじゃないとか、ダメージ計算とかアタリが大きいなとか、テキストが変だとか、そんな感じだったんで。これってディレクターですよね」

――そんな状況でもズルズルいかないというのは、スタッフの意識の中に納期が最優先事項としてインプットされているというなんでしょう。

「それはあります。ゲーム業界って変ですよね。そのへん」

――発売が延期になっても、よりゲームを面白くするためで通るし、ユーザーも納得するし。

「僕はそれで会社経営が成り立つことが不思議。だって計画立たないじゃないですか。今日も出てましたよね。どこかのメーカーが、売上大幅下方修正と。発売が遅れてもある程度売れるというのは、FC、SFCの時代にはあったんだろうなとは思いますけど、僕らはそれを経験していないのでわからないというか、感覚が違いますよ。出せば売れるとか、本数に対する感覚だとか、だいぶ違うなあと。お金の使い方も違いますし」

※

――ゲーム市場に参入されてから5年の間で、ゲームバブルとか、ゲーム不況とか感じることはありましたか?

「ゲームを作っていては感じない。バブル・不況とは違いますけど、自社ベストだとか、旧作ものとかがすごく増えたなとは感じますね。いわゆる続編だけではなくて、SFCもののリメイクだとか。逆にそれが売れたりとかもしているので、ユーザーには認知されているのかなとも思いますけど。新作に対するユーザーの軽いアタリショックみたいなもので、旧作なら安心ということなのかなとか…。ヤマトとか、仮面ライダーとかが売れているのは、旧作をやっているような年齢層の人たちが買っているからなのかなと感じているところです」

――フロムの場合、次世代機が出始めたころと、ほとんど変わらないユーザー層を獲得してますよね。

「わからないですけどね。メーカーって大きく2極化されましたよね。売れるメーカー、売れないメーカーで。でもうちはどちらにも入らないままずっと。この位置にいるのも難しいだろうなと思うくらいにね…」

――1998年を総括すると、どんな年でしたか?

「基本的には変わらなかったですね。しゃかりきに作って、また作っての繰返しでやってきているだけなんで。だから、なんていうんだろう、力のなさを感じているところもある。ユーザー不在だなあとか、中古問題にしても、ユーザーが置いていかれているなあと思っているし、悪い方向に行っているなあと危惧しながらも、何の対処もできないという思いが募っている感じ。宣伝やりすぎじゃないのとか、自社ベスト出しすぎとか、去年はそんなことばかり思ってましたからいましたね。そんなことといいながらも、うちもユーザーのためにとか考えないでゲーム作っているんですけど(笑)」

――音楽でも売れるアルバムはベスト盤ばっかりでしたからね。

「あとは価格競争に入ってきて、安いものが売れているという状況もいいのだろうかと。ベストは新作を圧迫しているんじゃないかなとか。クリエイター発掘もそうでしょう。あまり新しい人がでてきていないなとか。資金なくて、プロモーション費用なくてといったところから新たに出てくるのは難しいでしょう。そうなると新機軸も出しにくいし、それは既存のメーカーであって

売れるメーカー、売れないメーカー。うちはどちらにも……



も出しにくいですよ」
——フロムさんのギャルゲーなんて見てみたいですけどね。
「作れないんじゃないですかね。作る自信ないですよ。ギャルゲーを本気でやろうとすると、パワーが不足。ある種本当のAIみたいなものが必要でしょう。人生論とか、哲学とかにじみ出さないとダメだろうなと。電話したからうまくいきましたとか、フラグの分岐を指して恋愛シミュレーションというなら作る気はない。人間の心理を記号化することはできないから、作れないだろうなあと思うんです」
——ダンス系ゲームとか。
「面白いと思いますよ。ゲームを通じて身体を動かすというのは、企画としていいと思います。ただ、とりあえずはジワッと来ないんで…」
——今年はオリジナルをチャレンジする年ではないと考えてますか。
「いや、そういうことはあまり考えてないです。『スプリガン』なんかも、皆川さんがフロムのファンというところでつながって、版権ものではあるけど、オリジナルといわれればオリジナルだし。そういえば最近って、ドリームキャストじゃなくて、ゲームボーイとかスワンとかネオジオポケットにメーカーが流れてますよね」
——8ビット、16ビット時代の遺産を携帯用に持っていくこともできますし、3Dグラフィックスに乗り遅れた開発スタッフにとっては、再び輝く場所だったりしますし。フロムはやらないんですか？ 携帯機。
「やっぱり違うと思いますよ。ジワッと来るのは難しいだろうなって。メディアとして嫌いだというわけではないんですけどね。1つは技術志向の人間が多いですから、モチベーションの部分で難しいかなということと、あとはジワッといった部分の説明なり感情移入なりが難しいかなと思いますから。

JIN NAOTOSHI

神 直利 LONG INTERVIEW 02

『じゃんけん』で人生を表現することのほうが難しいと思うんですよ。『麻雀』のほうが、やっている時にその人の性格とか人生とか出てくる。そういうのがゲームにもあるのかなと。寂しいなとか、ちょっとほのぼのしたかなとか。悲しいときに聞きたい音楽とかあるじゃないですか。別に悲しいときにゲームをやれというわけじゃないんですけど、その音楽を聞くときに感じるようなものを、ゲームでも感じてくれればと思っているんです。そういうものを作りたいなと…。土台というか、場はなんでもいいんです。アクションゲームでも、シューティングゲームでもよくて、そこで悲しみなり、何かが伝えられればいいんです。ただ弾が来てよけるという作業的なものではなく、キャラが生き物ならそいつにも生きている歴史があって、乗り物なら乗っている人の歴史があってというのが、はっきりとではなくジワッと伝えたい。RPGなら、例えばおばあさんがいて、何かをなくして困っているから探してくれと頼まれるんだけど、このおばあさんも昔は若くて、恋をして、結婚して、子供作って、子供がちょっと一時グレちゃって、でもこの眉間をもんでくれてうれしくて涙を流した、そのおばあさんが、何かをなくして困っているんだよ、ということが伝わってくれればなあと(笑)。おばあさんが「昔はね……」ってセリフを言わせないで伝えたい。あるいは敵キャラがいたら、あ、悪いヤツだ、ぶっ殺せという簡単な話ではなくて、彼にも人生があって、自分にも人生があって、でもここは戦わなければならないと。自分には守るべきものがあるから、といったRPGが作れればなあと思うわけですよ。すごく難しいですけど」

——原作があって、そのバックボーンがわかっていれば伝わりやすいとは思いますけどね。

「それだと押しつけが入ってきますからダメなんですよ。例えば小熊を守らなければいけない親熊がいて、だけど撃たなければならないと。そういったニュアンス。凶悪な熊ではなくても、それがセリフや、文章で言うのではなくユーザーに伝えられて、ユーザーもおそらくそれを感じて、ああいいゲームだったなと思ってもらえれば。いい話だったなではなくね。それが究極の目標なのかな。ただ、それができたとしても、わかってくれとアピールするつもりはなくて、でもわかってくれたらいいなと思うだけです」

——やっぱりRPGにこだわりはありますか。

「RPGというジャンルにはないです。RPGとかアクションとかアドベンチャーとか言ってるけど、それはスペックが足りなくて、ゲームにルールをつけなくては作れなかった時代に、アクションだから成長システムはないよとか、ないものを提示するためのジャンル決めだと思いますから。実際に要素が混ざってきているじゃないですか。RPGだって謎があってアクションがあって。だからジャンルは意味はなくなっていくのかなと思います。ユーザーに説明する上で、多少は必要なんでしょうけど。そういう意味でRPGにはこだわっていないけど、疑似体験にはこだわっています。疑似体験で、何か人生を感じさせるゲームですね。

——いまと同じ形で、いつまで現役でやられます?

「徐々に隠居ということは思っていなくて、どこかでポックリとか、明確になる日が来るのかなと思います。で、意外と近いのかななんて思っていますけどね…。そのときまでに気に入った茶碗が作れるとはとうてい思えないですけど。茶碗を握りしめたまま死ねれば、それが中途半端であっても自分の人生ではここまでしかできなかったなあと、振り返ることができるのかなと思います」

(2月25日フロム・ソフトウェアにて収録)

この取材5日後、SCEより次世代プレイステーションの仕様が発表された。次世代PSの心臓部はEmotion Engineと名付けられ、SCEI久多良木副社長は、これによりゲームは、生き生きとして肌触りのある世界、情緒のある世界に変革すると発言した。驚いたことに神社長の言葉と根本は同じである。極秘裏にプレゼン用デモ制作を依頼されていたフロム。この次世代PSこそ、神社長の夢を実現に近づけるマシンなのかもしれない。

JIN NAOTOSHI

うちのゲームは作品なのか、商品なのか

神 直利　LONG INTERVIEW 02

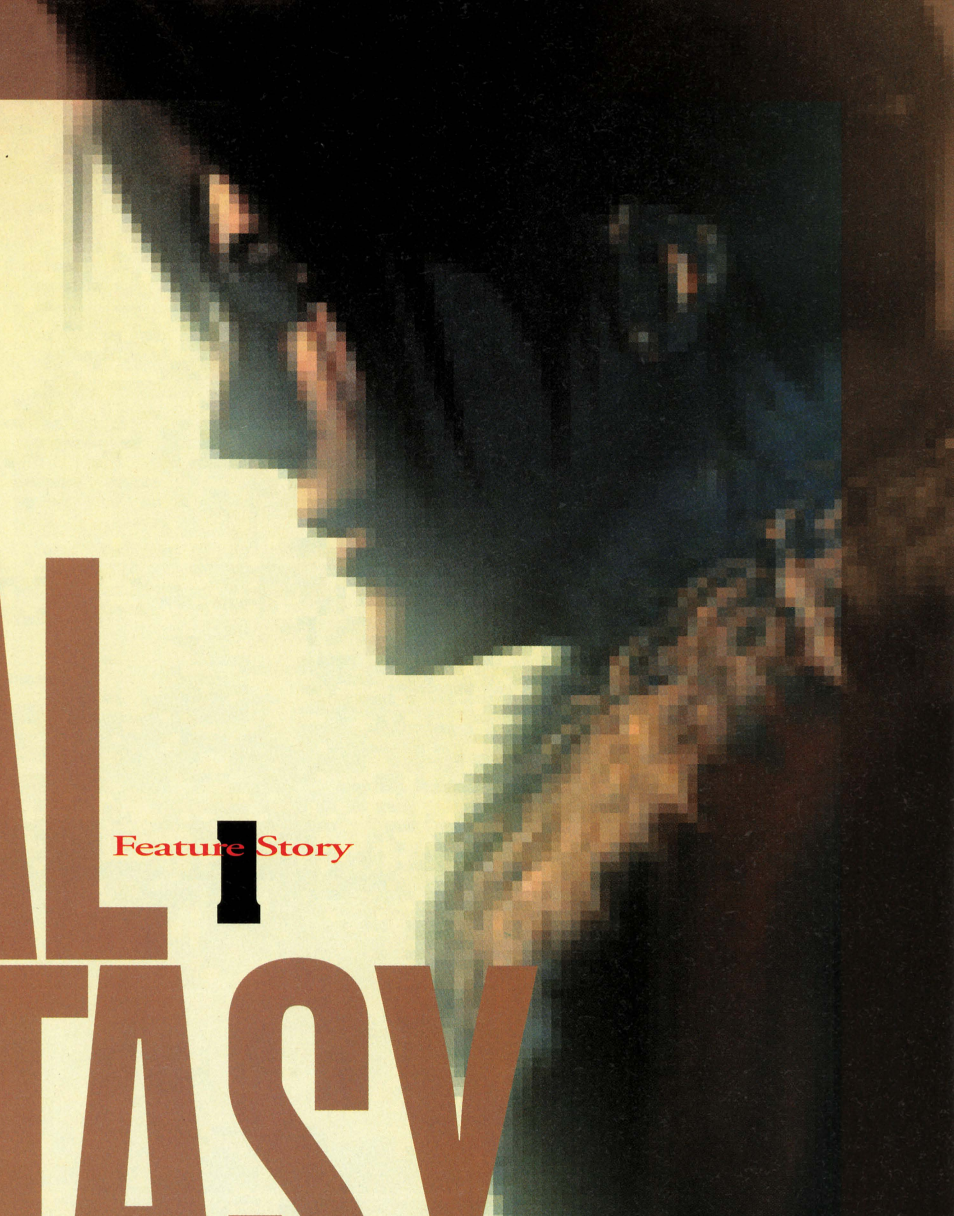




ジーエム
1999 02
COVER
ロゴデザイン=TZ(金田隆顕)
デザイン=呉 幸子(呉事務所)
写真=鬼頭栄次
モデル=円堂さなり(SOS)

CONTENTS

STAFF
編集長 = 桑原 修
デスク = 秋山 勤
編　集 = 本郷正弘/西岡浩二郎/岸田准一
ライター = 阿部広樹/天野譲二/上野充昭
金子光晴/倉持亮一/佐久間亮介
櫻薗冬弥/佐々木功一/多根清史
牧野武史/政綱大介
野安幸男(ターニングポインツ)
飯田斬九郎(無所属トップ屋)
前本進一/吉村一也
アートディレクター = 呉 幸子
デザイン = 呉事務所(呉 幸子/小谷中一愛
黒田 薫)大竹教久
写　真 = 大金 彰/大屋哲男/遠藤 勝
鬼頭栄次/深澤まゆみ
ホンマタカシ/森山大道
イラスト = 絵師 加トー/カルメン伊藤
DOW/中村久男/八重樫彩蔵
SPECIAL THANKS=杉浦誉典/大地 将
広　告 = 湯浅 淳/辻 順一/青木香織
坂田和香子
販　売 = 平山明徳/大村耕史
業　務 = 櫻井誠一
印　刷 = 大日本印刷



Feature Story 1

ファイナルファンタジー

FINAL FANTASY 百家争鳴

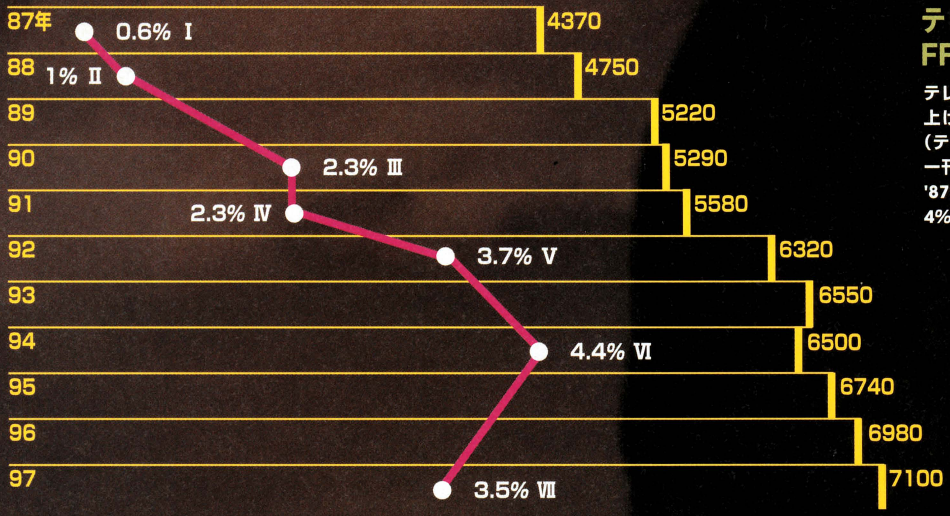




ゲーム業界あげての大イベント
「FFⅧ」が過ぎ去って
1カ月あまりがすぎた。
発売のたびに驚異的な本数を
売り上げるこのシリーズ、
最新作の「Ⅷ」では
400万本近い売り上げが予測される
までのモンスターとなった。
そう、400万人の「FF」!!
みんなが「FF」を
プレイしている。
そして、みんなが
「FF」を語りたがっている。

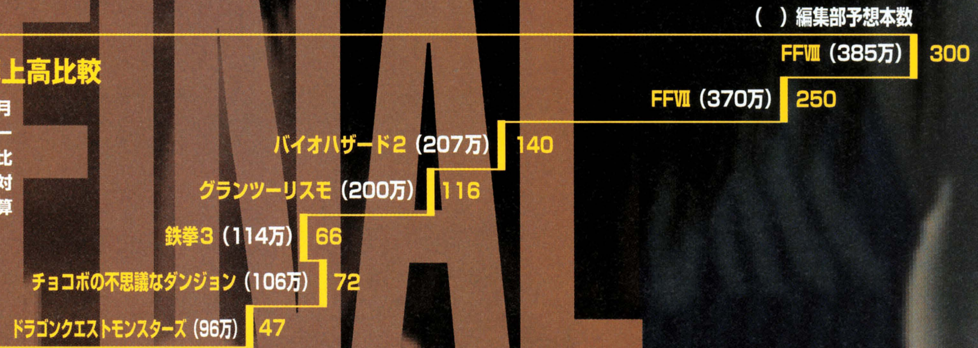
テレビゲーム市場規模の推移とFFシリーズ売上高の割合

テレビゲームの市場規模に対してFFシリーズの売り上げが占める割合の推移を示したのが左のグラフ（テレビゲーム市場規模の推移は(財)余暇開発センター刊「レジャー白書'98」より）。1作目が発売された'87年にはわずか0.6%だったものが、近年では3.5〜4%を占めるまでに至っている。



98年の主要ゲームソフトとの売上高比較

オリコン発表による'97年12月1日〜'98年11月30日付けゲームソフト累計売り上げ本数チャートの上位5タイトルとFF最新2作品の売り上げ比較。売上高はカッコ内に示した売り上げ本数に対し、各タイトルごとの定価から編集部が独自に算出したものである（単位は億円）。



Feature Story

FFのFはファイナンスのF

とかく「ゲームとして」「RPGとして」語られることの多いFF。だが、このタイトルが生み出す経済効果は、もはやひとつのゲームとしてだけでは片付けられないほど大きなものに成長している。FFという「カネのなる木」は、テレビゲーム市場の中でどれほど重要な位置を占めているのか。具体的な数字と比較すれば、経済的資産である「ブランド」としてのFFの姿が見えてくる。

キャラクター商品、そして7000万ドルをかけた挑戦へ。

ゲーム市場に300億円もの経済効果を発生させるFFは、言わば「ゲーム」という範疇を超えた「ブランド」であり、スクウェアにとっても企業を支える「資産」なのだ。その資産を有効に活用するのは、ビジネスとして当然の選択と言える。例えば1作目の頃はせいぜい数アイテムにしか及ばなかったライセンス商品も、「FFVIII」ではこの3月時点で優に50アイテムを超える商品が予定されているのだ。

そして、このブランド力を最大限に活用するのが、2001年に公開が予定されているCG映画だ。制作費は安く見積もっても7000万ドルは下らないと言われ、全米2000館での上映が決まっているというこの映画が成功すれば、FFは経済的資産としての立場を確立することになる。



デザイン的にも性格的にもハッキリと「色分け」されたキャラクターたち。当然、この方が商品展開としてもやりやすいはずだ。

2月11日、ひとつの商品を巡って、日本でおよそ170億円のカネが動いた。もちろん、証券取引所での話などではない。そのほとんどは現金で決済され、そのうちの約75%はコンビニのバーコードひとつで精算された。

例えば、何かと話題になった地域振興券。ひとつの例として大阪市を挙げれば、その地域的経済効果は約120億円と言われているが、それをはるかに上回る経済効果を、「ファイナルファンタジーⅧ」という商品ひとつが、しかもたった1日でもたらしてしまったのだ。

'87年に52万本を売り上げ、売上高にしておよそ30億円を稼いだ1作目の「ファイナルファンタジー」。しかしその当時は「ドラゴンクエストⅡ」が240万本を売り上げたた、ファミコンゲームの全盛期であり、「出せば100万本は当たり前」という時代で、FFは「中ヒット作」としか認識されなかった。ところがその10年後には270万本を売り上げるほどのタイトルとなり、最新作のⅧでは400万本、売上高にして300億円に迫るのではないかと思われるほどの商品に成長。今や、市場規模にしてテレビゲーム市場の3%強を占めるほどになった。'97年に発売された家庭用テレビゲームソフトの総タイトル数が1096本(「CESAゲーム白書'98」より)であることを考えれば、たった1タイトルが達成した3%という数字は驚異的だ。新作が発表されるたびに、その作品内容や映像技術がゲーム業界に大きな影響を与えているFFシリーズは、その経済的効果においても、もはや無視できない存在となっていることは明白である。

30億円から300億へ。

Ⅰ	30
Ⅱ	50
Ⅲ	120
Ⅳ	130
Ⅴ	240
Ⅵ	290
Ⅶ	250
Ⅷ	300(予)

FFシリーズ売上高の推移(億円)

この表に示した売上高は、スクウェア発表による国内売り上げ本数に対し、各タイトルの定価から編集部が独自に算出したもの。Ⅷの売上高は編集部予測。Ⅶ(インターナショナル版含む)の売上高がⅥよりも落ち込んでいるように見えるが、これはⅦの定価が6,800円であるのに対し、Ⅵの定価が11,600円で大きな価格差が生じているため。



ゲームソフト	7100
映画	1700
CD(レンタル含む)	8820
カラオケボックス(ルーム)	6400
遊園地・レジャーランド	5420

97年における余暇市場規模の比較

右上のグラフは、'97年における主要な余暇市場とテレビゲーム市場の規模を比較したもの(「レジャー白書'98」より)。単位は億円。すでにテレビゲーム市場は音楽CD市場にも迫る勢いにまで成長している。逆に、「もののけ姫」効果があったはずの映画市場がもはやゲーム市場の3割弱にしか届かない事実が印象的。

FFⅧ	300
タイタニック	250
もののけ姫	180
B'Z the Best'Pleasure'	160

主要エンタテインメント作品との売上比較

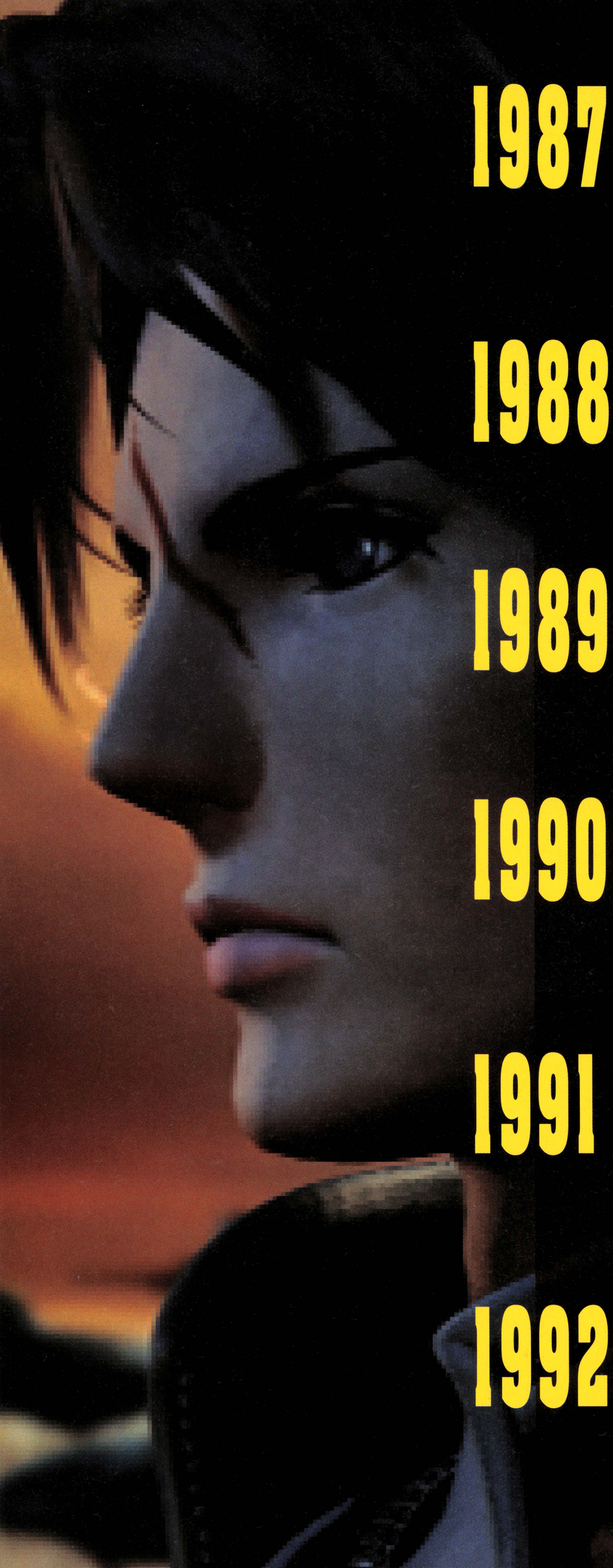
上のグラフは、昨年話題となった映画や音楽CDと「FFⅧ」との売上高を比較したもの。「タイタニック」「もののけ姫」は配給会社発表による'98年の国内興行収入。「Pleasure」はオリコン発表による'98年の売り上げ枚数に対して、その販売価格から売上高を編集部で独自に算出。

「もののけ姫」を凌駕するFFの可能性

ゲーム業界に多大な経済効果をもたらすFFシリーズ。その影響力は、もはやゲームには留まらない。'97年におけるテレビゲーム市場の規模は7100億円。かつては娯楽産業市場の花形だった映画を凌駕し、もうひとつの巨大マーケットである音楽CD市場に迫るほどの勢いを見せている。その中で大きな影響力を見せているFFシリーズの経済効果は、娯楽産業そのものに多大な恩恵をもたらしているとも言えるのだ。

邦画として国内興行収入記録を塗り替えた映画として騒がれた「もののけ姫」ですら、'98年の興行収入は180億円。作品自体の経済効果としては、これからビデオなどの売り上げが上積みされるが、「FFⅧ」についても攻略本などの書籍類や音楽CD、その他の様々な関連商品の発売が予定されており、この市場規模には及ばないだろう。

その作品ごとにゲームとしての内容に対する賛否両論が渦巻くFFだが、このタイトルによって生じる市場の規模を考えれば、「ゲーム以降」の展開を視野に入れた作品作りをしていくことは、もはや必然なのだ。



1987

■「ストリートファイター」（カプコン）稼動開始
■PC－Engine（NEC）発売
■セガマスターシステム（セガ）発売
■「ファイナルファンタジー」（スクウェア）発売

その他の発売ソフト　ウィザードリィ（アスキー）/ドラクエII（エニックス）

［政治・経済・社会］民営化されＪＲスタート/利根川教授にノーベル賞/石原裕次郎さん死去［スポーツ］小錦、外国人力士初の大関に/江川、衣笠が引退［テレビ］朝まで生テレビ！/世界の車窓から/巨泉のこんなモノいらない!?［音楽］人生いろいろ（島倉千代子）/君だけに（少年隊）/雪国（吉幾三）［流行語］朝シャン/過労死/ワンフィンガー・ツーフィンガー［映画］ハチ公物語/ラストエンペラー

1988

■「テトリス」（セガ・テンゲン）稼動開始
■メガドライブ（セガ）発売
■「ファイナルファンタジーII」（スクウェア）発売

その他の発売ソフト　ドラクエIII（エニックス）/スーパーマリオ3（任天堂）

［政治・経済・社会］瀬戸大橋が開通/青函トンネル開業/東京ドーム完成/潜水艦なだしお衝突［スポーツ］カルガリー五輪、ソウル五輪開催/千代の富士53連勝/南海・阪急が身売り［テレビ］やっぱり猫が好き/クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!［音楽］クリスマス・イヴ（山下達郎）/乾杯（長渕剛）［流行語］オバタリアン/三高/ペレストロイカ［映画］危険な情事/レインマン/となりのトトロ

1989

■PC－Engine　シャトル（NEC）発売。
■PC－Engine　スーパーグラフィックス（NEC）発売。
■PC－Engine　コアグラフィックス（NEC）発売。

その他の発売ソフト　テトリス（BPS）/スウィートホーム（カプコン）

［政治・経済・社会］昭和天皇崩御・平成元年スタート/天安門事件/ベルリンの壁崩壊/消費税スタート/美空ひばりさん死去［スポーツ］千代の富士に国民栄誉賞［テレビ］筑紫哲也のニュース23/夢で逢えたら［音楽］学園天国（小泉今日子）/勇気のしるし（牛若丸三郎太）［流行語］24時間タタカエマスカ/人面犬［映画］ダイ・ハード/インディ・ジョーンズ最後の聖戦

1990

■「ファイナルファンタジーIII」（スクウェア）発売
■「コラムス」（セガ）稼動開始
■NEO・GEO（SNK）発売
■スーパーファミコン（任天堂）発売

その他の発売ソフト　F-ZERO（任天堂）/ドラクエIV（エニックス）

［政治・経済・社会］東西ドイツが統一/南アでマンデラ氏釈放/日系フジモリ氏がペルー大統領に/イラクがクウェート侵攻［テレビ］世にも奇妙な物語/渡る世間は鬼ばかり/カノッサの屈辱［音楽］浪漫飛行（米米CLUB）/おどるポンポコリン（B.B.クイーンズ）［流行語］バブル/一番搾り［映画］フィールド・オブ・ドリームス/バック・トゥ・ザ・フューチャーPART3

1991

■「ストリートファイターII」（カプコン）稼動開始
■PC－Engine　コアグラフィックスII（NEC）発売。
■PC－Engine　Duo（NEC）発売。
■「ファイナルファンタジーIV」（スクウェア）発売

その他の発売ソフト　マリオオープンゴルフ（任天堂）/ソニック・ザ・ヘッジホッグ（セガ）

［政治・経済・社会］ペルシャ湾に掃海艇派遣/湾岸戦争勃発/南アでアパルトヘイト撤廃/雲仙・普賢岳で火砕流［スポーツ］千代の富士引退［テレビ］ツインピークス/101回目のプロポーズ/たけし・逸見の平成教育委員会［音楽］どんなときも（槇原敬之）/愛は勝つ（KAN）/会いたい（沢田知可子）［流行語］ちょっと待ったぁ［映画］羊たちの沈黙/ターミネーター2/ホーム・アローン

1992

■「ファイナルファンタジーV」（スクウェア）発売

その他の発売ソフト　ストリートファイターII（カプコン）/天外魔境卍MARU（ハドソン）

［政治・経済・社会］PKO協力法成立/クリントン米大統領に［スポーツ］バルセロナ、アルベールビル五輪開催/岩崎恭子金メダル/長島、巨人軍監督に復帰［テレビ］NIGHT HEAD/進め！電波少年［音楽］部屋とYシャツと私（平松愛理）/それが大事（大事MANブラザーズバンド）［流行語］ほめ殺し/月にかわっておしおきよ！［映画］紅の豚/氷の微笑/エイリアン3/JFK

FINAL FANTASY 百家争鳴

Feature Story

「FF」シリーズに見るゲームの歩み

300億円もの売り上げを記録し、ゲーム市場の3%を占めるほどの成長を見せたFF。早くも8作目となったFFシリーズは、「シリーズもの」としても他ではマネできないほどの変化や変遷を見せている。そして、それはそのままゲームの歴史と言えなくないものだ。FFを通じて、この10数年を振り返る。



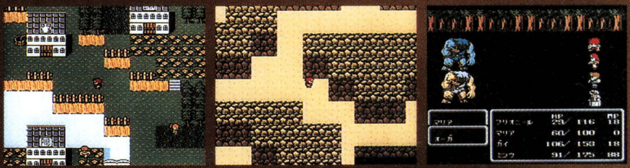
当時の主流に反した実験的要素を取り入れた第１弾

スクウェアが鳴り物入りでデビューさせた、記念すべきシリーズ第1弾。サイドビューによる戦闘システムや、中世とも未来とも違う不思議な世界観、緻密に描かれたグラフィックなど、当時のスタンダードな中世ゴシックRPGに対し、非常に挑戦的なスタイルが導入されている。ウィットに富んだセリフ回しも良かったが、当時はそれほど支持されなかった。

FINAL FANTASY

■1987/12/18発売
■ファミリーコンピュータ対応
■ROMカセット（2M）
■販売本数52万本

KEY WORD
- FF名物の飛空艇初登場
- これまでにない演出的オープニング
- クラスチェンジは「ねずみのしっぽ」



物語はよりドラマチックに、感動的に展開！

経験値が存在せず、武器や魔法を使い込むことでその強さが上がる、また、ダメージを受けることでHPやMPが上昇する「熟練度」のシステムが話題を呼ぶ。前作よりもキャラクター性が強く、主人公4人にはっきりとした性格づけがなされており、特に4人目のサブキャラクターがからむ感動的なイベントは、一部ファンに熱烈に支持された。チョコボも初登場。

FINAL FANTASY II

■1988/12/17発売
■ファミリーコンピュータ対応
■ROMカセット（2M）
■販売本数76万本

KEY WORD
- 自分を殴ってパワーアップ
- フィールドに飛空艇が飛ぶ
- スタート直後にいきなり死亡



ファミコン史上最大とも思われるスケールで登場！

初めて「ジョブチェンジ」という、プレイヤーが職業を任意に替えられるシステムを確立。最初のフィールドが実は浮遊大陸だったという意外なストーリー展開や、魔法で小人や蛙に変身してイベントを起こすなど、前作にも増してシステマチックな部分での進化が遂げられている。そのぶん、一部のユーザーから「マニアックすぎる」と批評されることもあった。

FINAL FANTASY III

■1990/4/27発売
■ファミリーコンピュータ対応
■ROMカセット（4M）
■販売本数140万本

KEY WORD
- 楽しいジョブチェンジ
- 合計４機の飛空艇が登場
- カエルはいいなぁ



「拡大・縮小・回転」の新技術をフル活用！

プラットフォームをSFCに移行。FCでは考えられないほど精緻なグラフィックを見せ、なおかつ冒頭の飛空艇のシーンで、SFCの利点のひとつ「拡大縮小機能」を活用。RPGもビジュアルが大事である、という時代への突入を高らかに宣言した。悩める主人公を中心に、登場人物が入れかわり立ちかわりパーティーに加わるという力技のストーリー展開もスゴイ。

FINAL FANTASY IV

■1991/7/14発売
■スーパーファミコン対応
■ROMカセット（8M）
■販売本数144万本

KEY WORD
- 飛空艇のシーンでハートをキャッチ
- シリーズ唯一の5人パーティー
- 物語は別名「魁！FF塾」



ファンタジーの王道への原点回帰

超常的な力を秘めるクリスタルを巡る物語、という「FF」ならではのファンタジー世界観を守った最後の作品。この後、シリーズは機械文明を巡る物語へと変化していく。ここを契機に、システムそのものも肥大化。大量の職業が用意され、魔法も黒・白・青などと細分化し、戦闘コマンドも増大した。多彩なユーザーの期待に応えようとした努力の跡であろう。

FINAL FANTASY V

■1992/12/6発売
■スーパーファミコン対応
■ROMカセット（16M）
■販売本数245万本

KEY WORD
- 職業選択の自由。あははん
- 地底へ月へと世界は広がる
- クリスタルが割れまくり



1993

■PC－Engine　Duo－R（NEC）発売
■レーザーアクティブ（パイオニア）発売
■「RIDGE　RACER」稼動開始
■「バーチャファイター」稼動開始
■ニューファミコン（任天堂）発売

その他の発売ソフト　スターフォックス(任天堂)/トルネコの大冒険(チュンソフト)/伝説のオウガバトル(クエスト)

［政治・経済・社会］連立内閣(細川首相)がスタート/皇太子・雅子さまご結婚/北海道南西沖地震［スポーツ］プロ野球ＦＡ制度導入/Ｊリーグ開幕/ドーハの悲劇［テレビ］高校教師/悪魔のKISS/料理の鉄人［音楽］YAH-YAH-YAH(CHAGE&ASKA)/ロード(THE虎舞竜)/ぼくたちの失敗(森田童子)/島唄(THE BOOM)［流行語］矢ガモ/それがあなたのいいと・こ・ろ［映画］ジュラシック・パーク/ソナチネ/マルコムX/シンドラーのリスト

1994

■3DO　REAL（松下電器）発売
■「ファイナルファンタジーⅥ」（スクウェア）発売
■「鉄拳」（ナムコ）稼動開始
■NEO・GEO　CD（SNK）発売
■セガサターン（セガ）発売
■PlayStation（SCEI）発売

その他の発売ソフト　MOTHER2(任天堂)/リッジレーサー(ナムコ)/A.Ⅳ.evolution(アートディンク)

［政治・経済・社会］関西国際空港開港/サリン事件/ルーズソックスがブーム/大江健三郎氏がノーベル文学賞［スポーツ］冬のリレハンメルオリンピック開催/イチローがシーズン210安打/セナ選手激突死［テレビ］家なき子/警部補・古畑任三郎/開運！なんでも鑑定団［音楽］ロマンスの神様(広瀬香美)/がんばりましょう(SMAP)［流行語］同情するなら金をくれ［映画］スピード/パルプ・フィクション/フォレスト・ガンプ 一期一会

1995

■GAME　Expo開催
■ロスアンゼルスにてElectronics Entertainment Expo（E3）開催
■セガサターン米国の一部店舗にて販売開始
■SCEI、Playstationの値下げを発表
■CESA（社団法人コンピュータエンタテインメントソフトウエア協会）発足

その他の発売ソフト　アクアノートの休日(アートディンク)/バーチャファイター2(セガ)/Dの食卓(ワープ)

［政治・経済・社会］フランスが核実験/オウム摘発/阪神大震災［スポーツ］野茂が大リーグ新人王に［テレビ］王様のレストラン/新世紀エヴァンゲリオン［音楽］LOVE LOVE LOVE(DREAMS COME TRUE)/WOW WAR TONIGHT～時には起こせよムーヴメント(H JUNGLE with T)/ズルい女(シャ乱Q)/スキャットマン(スキャットマン・ジョン)［流行語］マインドコントロール［映画］レオン/Love Letter/ショーシャンクの空に/マディソン郡の橋



これが２ＤのＲＰＧの総決算だったのかも

SFCでの最後の作品。いずれは「第一期FFシリーズの末尾を飾る作品」として記憶に残るのかもしれない。無数のパーティーキャラが登場し、どのようにパーティーを組んでも可。数え切れないほどのコマンドがあり、あらゆるタイプの戦闘が楽しめ、街ではキャラによって違うイベントが用意されているなど、隅々までサービス精神が発揮されている。

FINAL FANTASYⅥ

■1994/4/2 発売
■スーパーファミコン対応
■ROMカセット(24M)
■販売本数255万本

KEY WORD
・ドット絵の限界に挑む描画技術
・大量のキャラと大量のコマンド
・史上初の「キャラが歌う」シーンあり

1996

■任天堂、初心会を解散
■スクウェア、PSへの参入を発表
■スクウェア、コンビニを主力販売ルートとして位置づける販売戦略を発表
■セガサターン本体価格20000円に
■プレイステーションエキスポ開催
■公正取引委員会独占禁止法違反でSCEI本社ほかに立ち入り調査。
■NINTENDO64（任天堂）発売

その他の発売ソフト　ポケットモンスター(任天堂)/バイオハザード(カプコン)/パラッパラッパー(SCE)

［政治・経済・社会］英皇太子夫妻が離婚/トンネル落盤事故/O-157大量感染/住専処理に6850億円投入/アムラーファッション流行/渥美清さん死去［スポーツ］アトランタオリンピック開催/サッカー日本がブラジルに勝利/有森裕子銅メダル「自分で自分をほめてあげたい」/野茂ノーヒットノーラン達成/伊達公子引退/サッカーW杯日韓共同開催決定［テレビ］ロングバケーション/SMAP×SMAP［音楽］DEPARTURES（globe）/これが私の生きる道（PUFFY）/ガッツだぜ！！（ウルフルズ）/［流行語］メークドラマ［映画］インデペンデンス・デイ/12モンキーズ/トイ・ストーリー

1997

■「ファイナルファンタジーⅦ」（スクウェア）発売
■エニックス、PSに参入
■セガ・バンダイ合併解消
■CSK・セガ、アスキーに資本参加

その他の発売ソフト　グランツーリスモ(SCE)/007ゴールデンアイ(任天堂)/TOBAL2(スクウェア)

［政治・経済・社会］ペルー日本大使公邸占拠事件解決/香港返還/北海道拓殖銀行と北海道銀行が合併/たまごっちブーム［スポーツ］日本人選手が多数大リーグへ進出［テレビ］いいひと/失楽園/踊る大捜査線/ストーカー・誘う女/ビーチボーイズ［音楽］CAN YOU CELEBRATE?（安室奈美恵）/キャンドル・イン・ザ・ウインド−ダイアナ元英皇太子妃に捧ぐ」/WHITE LOVE（SPEED）/白い雲のように（猿岩石）/Hate tell a lie（華原朋美）［映画］スクリーム/スター・ウォーズ3部作・特別篇/スピード2/タイタニック/メン・イン・ブラック/ロスト・ワールド/失楽園

1998

■セガ、入交昭一郎氏が代表取締役に就任
■コンパイルが広島地方裁判所に和議申請
■ゲームボーイCOLOR（任天堂）発売
■ネオジオポケット（SNK）発売
■ドリームキャスト発売

その他の発売ソフト　ゼルダの伝説　時のオカリナ(任天堂)/ドラゴンクエストモンスターズ(エニックス)/街(チュンソフト)

［政治・経済・社会］インド・パキスタン核実験/小渕内閣誕生/和歌山毒入りカレー事件/石川県でクローン牛誕生/クリントン大統領セクハラ疑惑/ピノチェト元大統領逮捕［スポーツ］ワールドカップサッカー・フランスで開催/長野で冬季オリンピック/ジャンプ団体戦で船木号泣/大リーグでマグワイヤ選手が70本塁打/横浜フリューゲルスと横浜マリノスが合併［テレビ］徳川慶喜/ショムニ/GTO/アメリカ横断ウルトラクイズ（復活）［音楽］誘惑（GLAY）/夜空のムコウ（スマップ）［流行語］だっちゅーの/凡人・軍人・変人［映画］リング・らせん/踊る大捜査線/ディープインパクト

1999

■「ファイナルファンタジーⅧ」発売

その他の発売ソフト　ウンジャマ・ラミー(SCE)/ソニックアドベンチャー(セガ)/ポケットモンスター金・銀(任天堂・予定)

［政治・経済・社会］地域振興券配布/都知事選実施［スポーツ］西武の松坂フィーバー/アイスホッケー古川電工消滅/フリューゲルスJ2で復活の道［テレビ］？［音楽］だんご３兄弟/ラストチャンス(サムシングエルス)/Automatic(宇多田ヒカル)［流行語］？［映画］ラッシュアワー/シン・レッド・ライン/スターウォーズ新シリーズ(予定)

FINAL FANTASY 百家争鳴

Feature Story





新マシンを得て、システムもドラマも立体的に！

プラットフォームをPSに移行。常に圧倒的であったグラフィックは、32ビットマシンでさらに磨きがかかり、フィールド、バトルシーン、ムービーなど、あらゆるものを精緻な3Dで表示。派手なアニメーションも取り入れられた。ときに記憶の中を操作させる、という物語も革新的。その体験すら虚構である、というゲームならではの「どんでん返し」は圧巻だった。

FINAL FANTASY Ⅶ

■1997/1/31 発売
■プレイステーション対応
■CD-ROM（3枚組）
■販売本数371万本

KEY WORD

・アニメーションが飛躍的向上
・あらゆるものが3D表示された
・エアリスは生き返りません





マシンスペックをフル活用。問答無用の超大作！

質量ともに圧倒的。畳み掛けるようなムービーの大洪水の中では、かつてゲームで見たことのない登場人物たちの表情が提示され、技術の高さを見せつける。ゲーム本編でも、あらゆるデフォルメを拒絶するかのような、実写的なグラフィックを採用。「経験値稼ぎ」や「金稼ぎ」などの作業を排除したのは、自覚的にRPGという枠組みからの脱却を目指すため？

FINAL FANTASY Ⅷ

■1999/2/11 発売
■プレイステーション対応
■CD-ROM（4枚組）
■販売本数300万本突破（2月末現在）

KEY WORD

・人間の表情を描く驚異のムービー
・とにかく戦闘もアニメーション多し
・物語のテイストは学園物？

巻き込まれ型ストーリー

街や村などで会話したり、情報を集めたりする前に、いきなり戦闘の渦中に放り込まれるというオープニングストーリーは、シリーズを通じての特徴だ。ここで登場キャラの性格などが提示されることが多い。冒険に出る前に情報収集をしなければならない「VIII」は、シリーズ全体のなかでは、きわめて例外的な存在といえる。

I II III IV V VI VII

パーティーキャラ固定

I III V

固定メンバーで冒険することになるのが「I・III・V」。これら奇数作は、ファンから「シナリオ重視のソフト」と呼ばれた。登場キャラ数が少ない分、その内面に光を当てられていた。

パーティーキャラの入れ替え

II IV

「II」と「IV」では、物語が進んでいくにつれて、次から次へとキャラが入れ替わっていった。別個の能力を持つキャラが加わるため、戦闘シーンはつねに新鮮なものになるという仕掛けだ。

熟練度

II

すべての要素が、使うほどに鍛えられるというシステム。攻撃されると強くなることを利用し、味方を攻撃するプレイヤーが続出した。

出会いと別れと死にまくり

キャラがすぐに加わり、別れ、死ぬことも珍しくないのがFFの物語の特徴。人間同士の出会いを主体にした物語が展開するのだ。ライバルである「ドラクエ」が、世界そのものが変わっていく姿を描いていることに対するアンチテーゼかも？

キャラの個性化

客観視点

ドラマ性上昇

サイドビューのバトル

I II III IV V VI

すべての出発点はここにある。「I」から「VI」まで、キャラとモンスターが対峙する戦闘シーンはサイドビューで描写された。当時の主流だった、「○○は××を唱えた」などの文章による戦闘シーンとは違い、それぞれのキャラの動き、モンスターの動きをビジュアルで見せ、戦いがどのように行われているのかを表現してみせたのである。当時、類似RPGが採用していた俯瞰視点（＝神の視点）とも、キャラクター視点（＝主観視点）とも明確に異質のものであり、あえて言葉にするなら「傍観視点」とでも呼べるアングルを採用したのである。これにより、プレイヤーは見知った友人達が戦う姿を、そばで見ているような感覚（プレイヤー自身が戦っている気分にならない点に注目！）になることができた。また、プレイヤーの分身であるはずのキャラが独自の性格の持ち主であっても、違和感を感じにくいという効果も生んだ。

クリスタル

I II III IV V VI

不思議な力を持つアイテム。物語の中心に据えられることが多かった。「VII」以降、世界観からファンタジー色が薄れていくにつれて、自然に消えていった。

ジョブチェンジ

III V

職業を変えることで、プレイヤーの技能（コマンドなど）が変化するシステム。メンバー固定型の物語のとき、主に採用されていた。

選んだキャラで冒険

VI VII VIII

無数の個性あるキャラクターが用意され、自由にパーティーを組み、冒険できるシステム。「VI」で採用され、以後はこのシステムが守られ続けている。これにより、キャラごとの人気が分かれていくようになる。

ジャンクション

VIII

「VIII」から登場。マテリアによって魔法を使用したシステムの発展系だ。「たたかう」以外のすべての行動は、ジャンクションすることで使用可能になる。あらゆる特殊技能がアイテム化されている、と考えればいい。

マテリア

VII

「VII」から登場。魔法の力が込められたアイテム、といった位置づけだ。マテリアを武器に装着することで、各キャラは魔法を使用できるようになった。

物質崇拝

科学万能

シド

1作目をのぞき、シリーズ全作で「シド」というキャラが登場。飛空艇に関連した人物という印象が強いが、厳密には、何らかの科学的・職人的技能の持ち主であることだけが共通点。

II III IV V VI VII VIII

乗り物多数

あらゆるRPGと比較しても、もっとも大量の乗り物が出てくるのがFFだろう。船、バギー、ロケットにいたるまで、数えていったらきりがない。

3Dフィールド&3Dバトルシーン

VII VIII

サイドビューバトルの発展形。戦闘シーンを3Dの映像で提示するシステムは、プラットフォームをプレイステーションに移行した「VII」から採用された。しかも戦闘中、カメラの位置はグリグリと動きまわり、その戦いがもっとも印象的に見えるように計算されているという徹底ぶりである。もちろん、根底に流れる理念そのものは、サイドビューの時代からまったく変化せず、「至近距離からキャラクターたちを眺める感覚を保つ」「どんな攻撃をしているかをビジュアルだけで説明する」というフォーマットが守られている。マシンパワーの進化にしたがって3D化されただけと考えていい。今後FFシリーズが作られ続けても、その理念は変わらないと信じている。

飛空艇

FFシリーズを代表する移動手段のひとつ。シリーズ全作を通じて登場する。初期は、いかにもファンタジーっぽく、魔法で動いているような乗り物だったが、後期ではメカっぽい雰囲気が強くなっている。

I II III IV V VI VII VIII

FFシリーズ進化樹系図

増殖し、肥大化し、拡散し、複雑化しているかに思えるFFのゲームシステム。しかしキーワードを抽出し、それぞれの要素がどこから派生しているのかを図表化してみると、そこには変わることない思想が見えてきた。

まず、シリーズ内で採用されたシステムを抽出してみた。そしてシリーズ全体の流れとともに並べ替えてみた。すると、すべてが特定の指針（あるいは理念）から派生し、進化してきたことが、おぼろげながら見えてきた。

キーワードは「眺める」である。

たぶん、シリーズ1作目で、戦闘シーンにサイドビュー画面を採用したところが出発点だった。キャラたちの戦う様子を、すぐ横にいる傍観者の視点から「眺める」というシステム。この骨格部が作られた時から、その後のFFの進化の方向性は、必然的に確定したといえるだろう。

最大の特徴である戦闘シーンをパワーアップさせるためには、魔法を増やさなくてはならず、戦闘バリエーションを増やさなくてはならず、登場キャラを増やすほうがいいし、ならばキャラに個性をつけて、ドラマに重点を置いてみて、グラフィックとカメラワークを改良して……と、止まらぬ進化を続けてきたのだ。すべては「眺める」ことを楽しむプレイヤーを満足させるために、である。

FFのことを「映画的」と評する人もいるが、いやいやどうして、この過剰なまでのサービス精神は、むしろ世界最古の大衆エンタテイメント・演劇の姿そのものだ。そう考えれば、FFに頻出するオーバーな動きも、ありがちなセリフまわしも、唐突なストーリー展開という副産物も、演劇で古くから使用されてきた手法に酷似している……てなことを考えながら、下記の図を眺めてもらえれば幸いである。

Feature Story

魔法全体のバトル

サイドビューのバトルシーンは、すべての攻撃方法をビジュアル化することに成功。魔法などの、特殊な攻撃が脚光を浴びるように計算されている。

I II III IV V VI VII VIII

召喚魔法

魔法のバリエーションのひとつ。異形なるモノを呼び出し、戦闘の場に参加させる。その表現は、シリーズを重ねるごとに強烈になっている……かも。

III IV V VI VII VIII

ガーディアン・フォース

VIII 召喚魔法の進化形。ジャンクション（装着）することで召喚獣の力を借りるというシステム。ファンタジー色が薄められた。

異形へのあこがれ

ファンタジーの名残

トード

かけた相手をカエルにする魔法。自身がカエルになることも。類似魔法にポーキー（ブタにする）やカッパー（カッパにする）などがあった。

II III IV V VI VII

白黒魔法

魔法が細分化され、系統立てられているのがシリーズの特徴のひとつ。それぞれの系統の魔法は、その道の専門家（黒魔道師とか）が唱えることが多い。

I II III IV V VI

ATB

戦闘中にも時間が流れ、各キャラともに、一定時間が経つことでコマンド入力が可能になるというシステムのこと。「IV」から採用され、現在にいたる。

IV V VI VII VIII

チョコボ

II III IV V VI VII VIII

FFの代名詞的存在。基本的にはマップ移動用の乗り物なのだが、ときには召喚獣として呼び出せることもあった。デブチョコボ（アイテムの保管屋）、黒チョコボ（空を飛べる）なども存在する。「くえっくえっくぇ～」の歌でお馴染みの森永チョコボールをヒントに名前が付けられたのは、あまりに有名。

ラーニング

V VI VII

敵モンスターが繰り出した攻撃を学習し、自分の技能として取り込む技能のこと。これにより、戦闘方法のバリエーションは飛躍的に向上した。モノマネや青魔法も、基本は同じだ。

勝利のポーズ

戦闘が終わると、各キャラクターが必ず「決めポーズ」をとるのがFFシリーズのお約束。戦闘中、キャラクターを「傍観する」という基本的な思想があったために考案されたのだろう。

I II III IV V VI VII VIII

数こそすべて

アニメーション充実

他ゲームへ

チョコボ人気は高まり、「チョコボの不思議なダンジョン「チョコボレーシング」も作られてる。

ドロー

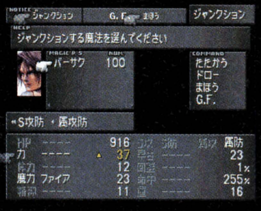
VIII ラーニングの発展系。敵キャラが持つ魔法を吸い出し、自分のものにするシステム。「VIII」では、魔法もアイテム（のようなもの）と位置づけられている。

他ゲームへ

「ロマンシング・サガ」シリーズや「聖剣伝説」シリーズなど、勝利のポーズをとるゲームは多い。

G.F.

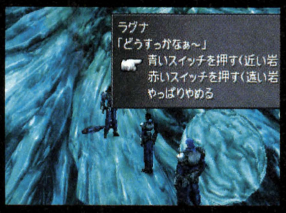




敵のレベルアップ



ギミック



キーワードで読み解く「FFⅧ」

「FFⅧ」は基本構成においてⅦを踏襲しているものの、ゲームシステムがマテリアからG.F.によるジャンクションシステムに変わるなど、パーツは別物となっている。ここでは、「FFⅧ」を構成している各パーツに注目することで、「FFⅧ」というものの本質に迫る。

G.F.（ガーディアンフォース）

FFシリーズではお馴染みの召喚獣としての意味だけでなく、Ⅷのゲームシステムの根幹を成す存在。魔法やFFシリーズでお馴染みのアビリティを身につけることでパワーアップするⅧの複雑なシステムは、このG.F.を基準に考えられている。前述のアビリティも、このG.F.ごとに多種多様に用意されていて、〝ぶんどる〟のようなお馴染みのものもあれば、〝エンカウントなし〟のように新規に追加されたもの、さらには、〝HP＋40%〟のように能力を上げるものまである。そして、どのG.F.をジャンクションし、どんなアビリティをジャンクションするかによって、バトル時のパーティの戦略は大きく変わる。また、G.F.の存在自体はストーリー的にも重要な伏線としての意味を持つのだ。ちなみに、G.F.の中には、アイテムなどで召喚されるジャンクションシステムに直接絡まないものも存在する。しかも、ストーリー進行にあわせて自動的に手に入るG.F.はごく一部である。敵からドローするなり、世界を探索するなりして、積極的に探し出さなければ、そのすべてを入手することは難しい。

また、シリーズを通してプレイしている人のマニア心をくすぐるチョコボのような要素もこのG.F.という部分に集中している。ゲームをやりなれていれば、旧作でお馴染みの〝あいつ〟に会えるという寸法になっているのだ。

リサイクル

Ⅷにおけるモノの流れはまさにリサイクルといってよいほどめぐりめぐる。Ⅷでは、魔法そのものを敵から奪うようなドローという行為をもって魔法を入手する。そして、アイテムのようにストックした分だけ魔法を使うことができるのである。さらに、ジャンクションした魔法の数に応じてパワーアップするシステムの都合上、多くの魔法をストックする必要がある。そのためモンスターから何度もドローしたり、アビリティなどでアイテムから魔法を作り出す必要に迫られる。そして、このアイテムはモンスターから入手する。戦闘を通じて、魔法を実際に使ったり、魔法をジャンクションすることで、アイテムやカードを入手するのだ。そして、カードはアイテムに、そしてアイテムは魔法へと変化し、再び戦闘へと使われていくのである。ジャンクションシステムから派生する、こうした流れは、システムを理解すると、まるで裏技のように実にさまざまなことができるだけに、マニアにとって、大変遊び甲斐のある部分である。

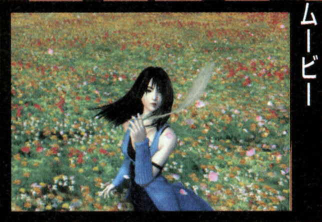
敵のレベルアップ

Ⅷではパーティーがレベルアップすればするほど、敵モンスターもレベルアップしていく。それにより、序盤から登場する弱いイメージのモンスターに中盤以降思いもよらぬ攻撃をされて肝を冷やすこともある。同時に、モンスターを倒すなどして手に入るアイテムやドローできる魔法もレベルに応じて変化する。ちなみに、レベルは経験値を得ることで上昇するわけだが、キャラクターが強くなる手段はレベルアップだけではない。より強力な魔法をよりたくさんジャンクションしたり、G.F.がさまざまなアビリティを覚えることでも強くなっていく。そして、それらのパワーアップがモンスターの

FINAL FANTASY

Feature Story 1

百家争鳴



ムービー



八頭身キャラ



愛と死



リサイクル

レベルに影響をおよぼすことはない。しかも、「FFV」がそうだったように、Ⅷのボスを倒しても経験値は得られない。そのかわり、アビリティを覚えるためのポイント、APだけを得ることができるのである。また、カードに変化させてしまうなど、特殊な方法で敵を倒すことで、モンスターの経験値をもらわず、アイテムやAPだけを入手するように心がけることが可能で、極力レベルを上げないようにしてゲームを進めれば、相対的に敵より強くなっていくことが可能なのである。逆にこういったことを念頭におかず、ただ戦っているだけだと、レベルばかり上がってしまい、相対的に弱くなってしまうこともありえる。

ギミック

ストーリーに直接関係ない謎解きや要素がFFシリーズに限らず、最近のRPGには多い。ミニゲームと呼ばれるものもそのひとつ。「FFⅧ」ではミニゲームとしてカードゲームを遊ぶことができる。そして、そのカードゲームで入手したカードはアイテムに変化できるなど、そこからゲーム本編に反映できる要素もあるところが心憎い。もちろん、そういった部分に触れずとも、ゲームクリアは可能だ。しかし、先の入手困難なG.F.と同様に、アイテムなどはあるに越したことはない。直接アイテムが絡まないまでも、選択肢や行動によって、見れるイベントや見れないイベントがあるとなると、隅々までゲームを楽しみたい人には、おろそかにできない要素である。

八頭身キャラ

Ⅶでは戦闘シーンとマップ上を歩くときとで待ったく違った頭身のキャラクターを用いていた。それが、Ⅷでは、どちらも同じ頭身となっている。リアルになっているのだから本来、歓迎されてしかるべきだし、一般的には肯定されたとみるべきだ。ところが面白いことにデフォルメキャラになれてしまった身には、逆に違和感となっているようで、リアルさの許容限界という声もある。等身が上がり、キャラクターの演技力があがったからこそ可能になったストーリー、イベントもあり、一方で非現実的なアクションや演技に違和感を感じるところもあるというのか。

愛と死

これまでのFFシリーズは、キャラクターの死というものに直面することの多いゲームだった。時にはプレイヤーの操作するキャラクターすら死に至り、ドロップアウトすることがあったほど。では、Ⅷではどうか? 結果から言えば、死は遠い存在となった。目前で起こる衝撃ではなく、過ぎ去った時間の鈍い痛みでしかない。そして、物語の中心は若者であり、その舞台は〝ガーデン〟という学校となった。Ⅷではそれらを通じ、これまでのシリーズとは違う愛が描かれた。

ムービー

波の表現や髪の毛の表現など、CGムービーのクオリティは、世界トップクラスである。CMでもフェイ=ウォンの「EYES ON ME」の曲と共にこのムービーが流され、見るものを驚かせた。その一方でムービーシーンしか流されないことに、ゲームのCMとして異を唱える意見もあった。

読者の皆さんは、『ザ・プレ』のレビュー記事における「FF Ⅷ」評を見て
どのように感じただろうか。厳しかったのか？　甘かったのか？
それとも、そこではきわめて妥当な評価が下されていたのだろうか？
そもそも“レビューコーナー”というスペースによる制約がある以上、どのように
レビューしても“語り尽くせぬ思い”が存在してしまうものなのかも知れない。
だからこそ、ここでもう一度、「FF Ⅷ」について語ってもらいたい。彼に……



「FF Ⅷ」をどう見たのか……？

文＝ウエノミツアキ　ライター。『週刊ザ・プレイステーション』で足かけ3年に渡り「FF Ⅶ」、「FF Ⅷ」を担当。

「FF Ⅷ」とは、巨人軍である——。

最後までプレイした人の中で、この喩えについてこれなかった人はとても幸せな人かプロ野球を全く知らない人であろう。こんなコラムを読んでもムダなので、2回目のプレイを始めましょう。この喩えを見て思わず肯いてしまった人。貴方には何も説明することはありません。すべて理解してもらえたはず。よってこのコラムは終了。さようなら。……との旨を編集者に伝えたところ「ページが白くなりそうな切羽詰まった状況で冗談はやめてくださいし」と怒られた。なのでボクが何故ゆえ「FF Ⅷ」を巨人軍と思ったのか？似ていると感じたのか説明していく。

ちなみに、これを読んでもまだ理解できない人は本当に幸せな人である。さっさと3回目を始めましょう。

先日、ゲーム好きな友だちと電話をしていたところ、幸か不幸かやはりこのゲームの話になった。相手はボクが数人の攻略班と共にタコ部屋に軟禁され、血ヘドを吐き、胃を破壊し、果てはウンコを漏らすまで（←真実）攻略させられていたことを知っているので、いろいろと質問を浴びせかけてきた。主人公のスコールに負けず劣らず面倒臭がりのボクは、「となりの彼女って本を読むと、あの夏のことがわかるムービーがあるの知ってる？」など

担当編集者かく語りき　文＝西岡浩二郎

「FF Ⅷ」とウエノミツアキの不思議な関係

雑誌の中において、ゲームのレビューほど無情にソフトを切り捨ててしまいかねないページもないだろう。特にクロスレビューのような形式を取っているとなおさらで、メーカーと編集、さらにライターも含めて、良好な雰囲気でそのゲームを紹介していたと思ったら、レビュアーの「つまらない」のひと言で、それが一気に壊れてしまうことがある。そうでなくとも、ゲームを一所懸命作った人間にしてみれば、自分の作品を酷評されるほどイヤなことはないのである。

ゲーム雑誌の記事がメーカーのチェックを受けていることは、『gM』創刊号の編集長、大王のエッセイでご存知と思う。となると、当然のようにレビュー記事もメーカーの事前チェックを受けていそうなものだが、実のところ弊社の雑誌では、レビュー記事を事前にメーカーに見せることはしていない。仮に酷評することがあったとしても、メーカー側は事前にそれを知ることもなければ、それについて訂正するよう申し入れることもできない仕組みなのだ。それが弊社なりの読者に対する誠意である。

しかし一方で、一般的なゲームレビューの現場の実態を考えると、正直なところ、すべてのゲームに対して十分な文字数、スペース、時間を用意できている、とも思っていない。が、そんな中でも、各レビュアーは記事を書かねばならないのである。そして、そのレビュアー各人に、それぞれの“切り口”というものがある。その切り口を、読者がどこまで理解して記事を読んでくれているのか……と考えるとき、そこにまったく不安がないといえばウソになる。

もちろん、読者の皆さんは毎号『ザ・プレ』のレビューに目を通し、各レビュアーのクセを十分に把握したうえで記事を読んでくれている、と考えたい。

しかし、たまたま、その号だけを手に取った人が、たまたまレビューに目を通したときに、そこにマイナスな意見が載っていたのだとしたら……。その人は、そのゲームの購入を見合わせるかもしれない。一期一会、と言ってすますにはあまりに過酷な現実がそこにある。そこで今回は、担当ライターに十分なスペースを与え、あらためてそのタイトルに関する思いを語ってもらうことにした。

タイトルはもちろん「FF Ⅷ」。半年以上の長きにわたり「FF」と向き合ったウエノミツアキは、何を語るだろうか。

PlayStation

performance, broadcasting, and duplication prohibited.

SYSTEM



SCENARIO



DISC 1に見る「FFⅧ」らしさ

最初に仲間になったキャラが主人公に悩みを打ち明けるシーン。主人公はそれを受け入れず面倒くさそうに突き放す。子供に夢を与える気など微塵も感じられない。硬派である。システム部分で特に気になったのは、G.F.をボスからドロー（盗む!?）する場面。し忘れて倒すと2度と取れない。硬派である。

担当ライター ウエノミツアキは

と思いっきりウソを教えてかわしていた。電話切りてぇなぁ、と思っていたとき友だちがふと「でもさぁ、「Ⅷ」ってものすごく考えて解いたイベントでももらえるアイテムがメチャクチャダサかったりしねぇ？」と言ったのである。確かにその通りで、紙に書き出して考えなければ解けないほどの非常に難解なイベントが多数用意されているのだが、ほとんどはクリア時にもらえるアイテムが敵から奪えたり、自分で作り出せたり、終いにはアイテムショップで簡単に買える物だったりする。そのガッカリ度たるや、クリア時に得られる晴れやかな気持ちを一気にどす黒い曇り空に変えてしまうほど。コントローラを床に投げつけた回数は計り知れない。間違って自分の足にぶつけてものすごく痛かったことを思い出しながらボクは「ほんと、そうなんだよな。でさ……」と言い、「FFⅧ」の悪口について語りだした。

まずはイベントについて。このゲームの序盤には主人公のランク（これによって給料、つまり定期的に得られるお金の額が異なる）を決めるイベントがある。いくつものチェック項目があるため、必死になってランクを上げようと努力をしたが、結局そのランクはテストさえ解けば簡単に上げられるものであることが発覚。しかもこのゲームではお金がそれほど重要じゃなかったり。もし必要なら敵から奪ったアイテムを売れば済む程度だったり。とにかくガッカリ。しかしこのイベントは一応お金という報酬に直結しているのでまだ許せる。しかしガッカリどころか、とてつもない憤りを感じたイベントがある。非常に高度なトラップが仕掛けられている場所を通らなければならないそのイベント。敵は2色センサーを持っており、その色によって行動を変えなければならない。センサーに反応して捕まれば即刻作戦失敗となってしまう。その色の違いを頭で覚えておくだけでは心許ないボクは、メモを取りながらセンサーの違いを確認した。しっかり頭に叩き込んだ状態でその場所に到着。早速色を確認しようと思った瞬間、センサーが壊れているとのセリフ。結局、鼻歌まじりで通り過ぎても何の問題もなし。「おいおい、何のために仕組みを覚えたんだよ」と穏やかなツッコミをモニターに入れても顔は笑っていなかったことは言うまでもない。他にも合い言葉を言わなくてはならないというのでメモっておき、ほどなくクリアしたが、実はその合い言葉が合っていなくてもクリアできるイベントがあったり、ある敷地内で決められた場所を行き来しなければ目的の人物に会えないはずが、画面を数回切り替えるだけで実は会えてしまうイベントがあったり。その過程は非常に巧妙で解きがいがあるにも関わらず、その結果があまりにもお粗末なイベントが多すぎるのである。まったくもって困ったゲームである。

悪口はまだまだ続く。次はバトルシステム。このゲームで、他のRPGと異なる最も特徴的な部分として挙げられるのが、主人公パーティのレベルに対して敵もレベルアップする、という部分であろう。これにより戦うだけ時間のムダ、という意味でのザコ敵は理論上いなくなるのである。斬新である。恐らくかなり優秀な人材を配してこのシステムを構築したと思われる。その結果、たしかに強さや体力などのパラメータは主人公のレベルによって細か

SYSTEM



SCENARIO



ものすごく臆病で間抜けな姿をさらしていたキャラが、青臭いセリフでいきなり語りだしてしまう。気恥ずかしさ炸裂。DISC2に限らない話だが、魔法は1カ所にしかジャンクションできないはずなのに、何カ所もできてしまう裏技あり。デバッグ上等。

DISC2に見る「FFⅧ」らしさ

く変化していく。しかしそれに対して攻撃パターンは、ある一定のレベルに達すると急激に変わってしまう。敵キャラによってはいきなり凶悪な攻撃を仕掛けるようになるため、一気に強敵に変化することも。昨日のザコは今日のボスってくらい変わる。バランスは音を立てて崩壊。うまくレベルを合わせれば簡単に倒すことができる、といった攻略的要素はあるが、何も知らない人にとっては敵の強弱が激しすぎて次々と襲いかかる困難を乗り越えていくといった冒険を体験する感覚を損なわれてしまうであろう。やはりここでも詰めの甘さが露呈している。

悪口はどこまでも続く。CMなどでも流れているムービー部分。確かに美しい。動きもなめらか。この部分の進歩は著しく、実写に近いクオリティを持つほどになっている。高度な開発機材を使い、ハードのポテンシャルを最大に活かしきっていることがうかがえる。映画『トロン』を見て「すげぇ」と叫んでいた小学生の自分に見せてやりたい。死ぬかもしれない。髪の毛が真っ白になるかもしれない。ごめんウソ。まぁ、そのくらい見る者を圧倒させる威力は十分にある。果たしてゲームの中でそのムービーの価値はどれほどのものか? 活かしきれてないというのが現状だろう。なぜなら美しすぎるから。つまり通常のゲーム画面を構成しているCGとのギャップが大きすぎるのである。違和感どころか、まったく別のものとして捉えられても仕方がないほどである。ボクの友だちのY氏などは、TVのCMよろしく、ムービーが始まったらトイレに行っていたという話。下手すれば司会を降ろされ兼ねないが彼は司会者じゃないので助かった。かなり蛇足。とにかく実写ムービーを取り込んでいるゲームと大差ない。CGでこれだけのものが作れるんだよ、と自慢しているとしか思えない。「うちのCGはすごいでしょ」。傲慢の極みである。

果てしなき悪口の旅。ムービーが出たので、次はストーリーの悪口をひとつ。結論から言うと、稚拙過ぎる。主題として挙げられる要素は3つある。ひとつは映画の『セントエルモスファイヤー』に見られるような、若者の友情を描いた青春物語、もうひとつは他人とのいざこざを嫌う現代人が他人と寄り添わないと生きていけないことを悟る精神的物語、そして古今問わずハリウッド映画で主題として取り上げられることが多い、見ている方が恥ずかしくなるほどベタな恋愛物語。これらがまったく別のところで進行していることなく、微妙に絡み合って進んでいく。しかし本当に微妙。結局は万人に判りやすい、ベタな恋愛に終始させようとしているため、他の部分での無理な飛躍が目に付く。時間軸は現代、過去、未来。舞台は地上から宇宙までと非常に壮大であるが、遠大過ぎた。スケールを大きくし過ぎて収拾がつかなくなっている。結果、判りやすい主題に終始してしまっているのだろう。スケールの割にはその程度?と思ってしまったのが正直な感想である。

2001年悪口の旅。さて、長々と続いた悪口の最後を飾るのはバグネタ。デバックをきちんと行っていれば起こり得ない、10年以上前のゲームにあるようなバグがあまりにも多すぎる。古き良き時代のゲームでは意図的に付けられたような裏技的バグはともかく、ゲームを進められなくなるようなバグはあってはならないはず。それが平然と、しかも何個もあるというのはかなり問題である。ミニスカートのキャラのパンチラ（パンモロ!?）を見せないようにするプロテクトをかけている時間があるなら、もう少しデバックに力を入れられたはず。デバッカーたちはティーバック片手にバックパッカーでもやっていたのではないか?

寒いギャグと白熱する悪口は止まることを知らなかった。ネタはいくらでも出てくる。中学生のとき、初恋の女の子と甘い語らいをしたときに記録した長電話記録を更新する勢いで電話は続いたが、オヤジの咳払いが聞こえてくるまでもなく、ボクの家の子機の充電が切れたことで幕切れ。しかし勢い余った2人は街の飲み屋にくり出し、結局朝まで悪口を言い合ったのである。楽しかった。至福の時を過ごした。

その悪口を言っている途中、よく出てきた言葉がある。「あれだけの金と人を使ってるのになぁ」である。

つまり「FFⅧ」とは、少なくともボクと友だちの間では〝膨大な金を使って優秀な人材をかき集め、それぞれは技術的にものすごい高度なことをやっているのに全体で見るとどうにもまとまりがついていない。あれほど大量のパブでゲームファン、いや国民全員を煽っているのに〝フタを開ければ穴だらけのゲーム〟なのである。ポイントは膨大な金を使っているということと要所要所では「スゴイ」とうならせられるところ。開発費もロクに使わず、それでいて頭も使わず、「ゲームは売れるから作れ!!」という社長の声が聞こえてきそうなクソゲーでは悪口を言う気も失せる。その前にプレイする気を失って悪口はほんの2〜3言で済ん





SYSTEM



SCENARIO



※DISC4についてはまだ語ることをゆるされていない……

DISC3に見る「FFVIII」らしさ

気恥ずかしい恋愛話は宇宙にまで及ぶ。故キューブリック監督が見たら何と言うか？　一方地上では緊迫した状況でミッションをこなさなければならない。DISC1での仕込みが活かされる場面である反面、無理にクリアする必要なし。中途半端っぷり爆発。

でしまうのである。対して『VIII』はその友だちもボクも最後までプレイしている。プライベートでも最後までプレイしただろう。面白いイベントも、気が狂っているとしか思えないほど美麗なムービーも全部見たいからである。「スゴイ」と思いたいのと悪口を言うネタを探す意味も含めて。電話の最中は「ほんとにしょーがねーよな」とか「なんてダメなゲームなんだろうな」などとしか言っていなかったが、心の中では「大金を使ってまで酒の肴になるほど大量の悪口のネタを与えてくれてありがとうスクウェア」と思っていたことは言うまでもない。

さて巨人軍である。一般的にというとナベツネさんに怒られそうなので、ボクがあくまでも個人的に抱いている〝巨人軍のイメージ〟ということにして話を進める。巨人軍は金がある。新聞社を母体にしている読売かってくらい金があるはずだ（とボクは妄想し羨望している）。さて、あるとき巨人軍は連戦連勝の最強軍団を復活させるべく、ある企てをする。監督にミスタージャイアンツ長嶋茂雄を復活させたのである。第2期長嶋巨人軍の幕開けである。国民的英雄である彼がいるだけで人気は上がるのは必至。でも彼にはチームを強くしなければならないという使命がある。で、彼は何をしたかというと、要は金を使ったのである。ヤクルトの広沢、近鉄の石井、そして西武の清原など。各球団のトップクラスの選手に声を掛けたのである。金はもちろんのこと、巨人軍というネームバリュー、そしてミスターという永遠のヒーローから声を掛けられてノーと言えるプロ野球選手がいるわけがない（少なくてもボクがプロ野球選手だったら何をおいてもついていく）。こうして主戦力となる選手が続々と集まった。1人1人見てもものすごい選手ばかりだ。ファンも「これなら優勝間違いなし!!」と毎日のように飲めや歌えの大騒ぎだったに違いない。しかしいざスタメンを考えてみようと思ったとき、気付いたはずだ。「みんな4番バッターじゃん……」。しかし、ミスターは動じない。「1番から9番までホームランを打つようだねぇ」（たしかこれに近いことを言っていた）と夢を与える言葉を放つ。ファンは「すごいチームだ!!」と言って再び飲めや歌えのどんちゃん騒ぎ。そして開幕。フタを開けてみると、どうにも点が取れない。チームの総合力は9人の選手のバランスで成り立っている。つまり1人1人がすごい選手でも、チームが強いとは限らないのである。それでもミスターは動じない。「メイクドラマって言うんですかぁ」と訳の分からない長嶋語でファンを納得させてしまう。そして毎年、すごい選手を獲得しては「うちの○○○はすごいでしょ」である。ここまでくると「ほんとにダメなチームだなぁ」と、不思議なことに愛おしくさえ思えてくる。

やや事実関係は食い違っている部分があるかもしれないが、概要は間違っていないだろう。つまり巨人軍、特に長嶋監督率いる巨人軍のイメージは、〝膨大な金を使って優秀な人材をかき集め、それぞれは技術的にものすごい高度なのに、チーム全体で見るとどうにもまとまりがついていない。あれほど大量のメディア露出で野球ファン、いや国民全員を煽っているのにフタを開ければ穴だらけのチーム〟ということになる。ボクが抱く「FFVIII」のイメージとまったくと言っていいほど同じなのである。

ちなみに世間には〝アンチ巨人〟なる人々がいる。彼らはジャイアンツの悪口を肴に酒を飲むのが大好きな集団であるとボクは思っている。巨人が嫌いだからといって他の球団が好きなわけでもない。スター軍団で構成されるチームの穴を見つけては「あいつら本当にダメだな。金いっぱいもらってるくせに」などと悪口を言うのが大好きなのである。で、結局TV中継は欠かさず見ていたりする。そして個々のすごさに感動してしまったりする。自分では決して認めようとしないが、巨人軍が大好きなのである。

さて「FFVIII」に話を戻す。このゲームはすごいゲームだ。広告の量もさることながら、関わっている人間も半端な数じゃない。優秀な人材が何人もいるはずだ。そのような人間が作るものがダメなはずはない。難解なパズルを解くように展開されるイベント、攻略的要素の濃いバトルシステム、そして驚異のクオリティを誇るムービーシーン。要所要所に万人が欲する要素が込められている。ひとつひとつ見れば本当に素晴らしい出来だったりする。しかしそれらがまとまり切れてない。穴がたくさんある。一言で言えば〝驚愕と落胆がくり返される駄作〟である。

アンチ巨人の人は結局のところ、落胆させられるが、ときに驚愕も与えてくれる巨人の試合が好きなはずだ。面白いと感じているはずである。では、巨人軍に似ている「FFVIII」の悪口を言っている人はどうなのか?

ちなみにボクはアンチ巨人です。

2月11日

ファイナルファンタジーⅧ



スクウェア
7800円

社会現象になったシリーズ最新作。新たに付加されたジャンクションシステムやドローを使う戦闘場面、ミニゲームのカードバトルなど、やり込み要素満載。

松本 元 9

この等身でギャグをかまされるのには最初戸惑ったけど、やっぱり『FF』は『FF』、徐々に慣れました。システムは前作よりもさらに複雑になった印象だけど、やり込むとやはり楽しい。『VI』から『VII』ほどの強烈な変化は感じませんでしたが、なんだかんだ言っても『FF』はおもしろいや。

マッキー佐藤 10

ジャンクションはとっつきにくいけど、プレーすればするほどによくできたシステムだとわかります。物語も鳥肌が立っちゃうほどのどんでん返しがあったり、迫力のムービーで魅せてくれたりでとにかくスゴイ。本編以外でのお楽しみもいっぱい。コレは買わないと絶対にソン！

本田やよい 9

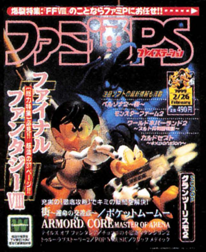
移動可能な場所がわかりづらい、ジャンクションのたびに魔法を装備し直さなければならないなど、不便な点はいくつかある。シナリオ展開もやや唐突。が、時間を忘れて戦闘（ドロー）やカードにハマっちゃう中毒性の高さは、さすがとしか言いようがない。あと、ラグナ最高!!

多田チョビン 10

宝箱も、MPも、経験値稼ぎも、すべてを捨てて生まれ変わった『FF』のシステムは、やはり抜群におもしろい。"キャラクターが強くなる"のではなく、プレーヤーが"強くしている"、得難い感覚。終盤の謎解きも最高です。鼻白んでしまうシーンもありましたが、このあざとさも『FF』。

ファミ通PS

■アスキー■第2・第4金曜日発売
■定価480円■公称部数40万部
ファミ通の姉妹誌。総合誌であるファミ通ではフォローしきれない、よりPSに特化した情報を掲載。





■メディアワークス
■隔週金曜日発売
■定価490円
■公称部数60万部
PS専門誌のNO.1。幅広いジャンルの攻略やRPG、ギャルゲーの新作紹介は特に早い。

電撃プレイステーション

ファイナルファンタジーⅧ

■スクウェア■RPG■2月11日■¥7,800（CD4枚組）
■MC（1ブロック）／DS（AC対応）／PS（7ブロック）



人気RPGシリーズの最新作。「ガーディアンフォース」や「ドロー」など独特のシステムを採用。このシリーズならではのハイクオリティなムービーも、随所で挿入される。

岩崎啓眞 100

欠点や粗い部分もあるが、ゲーム全体から見れば些細なものと言い切ってしまおう。ストーリーはシンプルだが、一部の御都合主義を除いてほぼ完璧。グラフィックはパーフェクト。戦闘は複雑だが、攻略のしがいはタップリ。また『VII』と比較して、ムービーとゲームのつながりが圧倒的に良くなっており、区別がつかなくなるほどだ。しかも、並のゲームならラスボス戦レベルのイベントが続出。好みが分かれるところとしては、装備の買い替えがないので買い物の楽しみがない、３人称視点なので「主人公は自分だ」って人は若干イヤかも、というあたり。
だが、そんなモノ、ものすごいイベント１つ見れば木っ端微塵。ともかく絶対のオススメ品。これを買わずに何を買う!!

ウォルフ中村 70

グラフィックの美しさに圧倒された。物語内容もいいし、ＣＤの読み込みもとても早い。魔法を敵から抽出する、魔法をセットすることでキャラの能力を上げられる等のシステムも◎。その一方で、行ける場所や✚キーの操作方向がわかりにくい、イベント時のキャラの位置合わせがシビア（小さいテレビだと厳しいかも）等の欠点もある。ほかにも、Ｇ.Ｆ.の付け替えや戦闘時用の魔法の並び替えがめんどう、魔法抽出のための戦闘が"作業"と化してツライ、召喚時の演出を飛ばせないため待ち時間が長い（特に前半は召喚する機会が多い）、といった部分に引っ掛かりを感じた（それらに耐えられる人なら点数を上乗せしてもらっていい）。寄り道的な要素が前作より少ない点も残念。

なんでもゆうこ 85

細か〜く描かれた背景のＣＧ、ふんだんに使われるキレイなムービーと、ビジュアルのクオリティの高さに思わず見とれてしまいました。戦闘での召喚魔法もすごい迫力なんだけど、何度も同じシーンを繰り返し見せられるとちょっと飽きちゃう。できればムービーカット機能がほしかったなあ。あと、キャラクターの入れ替えをするたびに、Ｇ.Ｆ.や魔法を装備し直さないといけないところが不便。画面の端に行くとキャラが見えなくなる、描き込みが細かすぎるせいか道がわかりにくい場所があるなど、迷子になりやすいのにも困りました。だけど、キャラのセリフやアクションがやたらと人間臭くて、妙にリアリティがあるところが好みだったりします。

蘇我入鹿 90

正直いうと、１回目のプレイは、かなり印象が悪かったです。慣れ親しみのないシステムの数々に戸惑い、イラ立ち、ストーリーを楽しむどころではありませんでした。しかし、ジャンクションシステムを理解してからやり直した２回目のプレイは別モノでした。魔法を敵から、ドロー（抽出）してキャラをガンガン強化できるシステムにハマり、新しい魔法が出てきたらとりあえずＭＡＸまでため込んで、キャラがどれくらいパワーアップするか確かめずにはいられなくなりました。ついでに淡々としているけど矛盾のないストーリーの印象も良くなりました。というわけで、システムを理解できるかがポイントになりそうです。もちろんＲＰＧフリークなら問題ないレベルでしょうけど。



ファミ通

■アスキー■毎週金曜日発売
■定価300円■公称部数70万部
言わずと知れたゲーム業界NO.1週刊ゲーム総合誌。評価点の合計が高得点であった場合"殿堂入り"となる。

殿堂入り プラチナ

2月11日

ファイナルファンタジーⅧ



プレイステーションCD-ROM
スクウェア 7800円

大作RPGのシリーズ第8作目。プレーヤー自身が、キャラの成長の方向性を決めるジャンクションシステムが初登場。ほかにポケットステーションにも対応。

本田慈庵 10

ビジュアルの美しさも含め、トータルのクオリティーはさすが。セリフ回しはあくまでおしゃれで、そしてキザ。視覚、聴覚、ストーリーで世界に引きずりこまれる。ジャンクションは、最初は面倒くさく感じるけど、慣れれば自分でいじる感覚。圧倒的なボリュームには素直に脱帽。

カミカゼ長田 9

いちばん感心したのはＣＧのクオリティーの高さと、カードバトル。前者は言うまでもなし。後者は街の人々との会話の煩わしさを、楽しさに変えてくれた。ガッカリしたのは戦闘。Ｇ.Ｆ.が強すぎてバランスを崩してます。ジャンクションによるカスタマイズが楽しいだけに残念。

イザベラ永野 9

豪華で密度が濃い。見せ場が多く映画的。イベント目白押しのストーリーに、超美麗なムービーが挿入されまくり、序盤はやめどきがわかんないほど。ジャンクションはマテリアに比べ、奥深いぶんとっつきにくい印象。けど、凝り出すととことんハマる。カード遊びも同様に麻薬的。

酒井K太 9

経験値稼ぎとかアイテム集めとかでストレスを感じさせない親切なゲーム（とくに前半は）。日本のRPGファンが求めているモノを最大公約数的に具現化してる。クリアーしやすいゲームだから批判されがちだけど、スクウェアにしか作れないよなあ。すごいぜ、素直に楽しめるよ。

丸山喜太

ファイナルファンタジーVIII

●スクウェア ●RPG ●2月11日発売 ●価格¥7,800（4枚組）



日本ゲーム界を代表する大作RPG最新作。前作同様、華麗なCGムービーが物語の随所に挿入され、まさに1本の映画を観るように、プレイヤーを壮大な物語に引き込んでいく。敵から魔法を抽出するドロー・システム、装備することでキャラクターのパラメーターを変化させるG.F.など新システムも多数導入された。

暴走する様式美。RPGはどこへ向かうのか？

エフェクトが長い、マップ上の入り口がわかりにくいなど、些末な部分で不満はありますが、客観評価を加点方式で考えれば文句なしの10点。ここまでくると、ほかのタイトルと横並びで評価することは難しいですよね。ゲーム内容自体は、非常にオーソドックスな印象を受けたのですが、極限までのディテールの追求というか、ロマネスク路線一直線というか。テクニカルな分業化が進んでいくゲーム業界、開発者ひとりひとりの創作意欲は、どのような形で満たされるんでしょうか。……余計な心配ですか？　（丸山）

10　A

FFVIIから2年——今回も魅せてくれます！

今まで各雑誌でイヤというほど見てきましたが、実際にプレイしてみると完成度、ムービー関係のクオリティの高さが圧巻です。映画的手法の演出も効果的で、今世紀最強のグラフィックといっても過言ではないでしょう。ただし、描き込み過ぎゆえに、街などで行ける場所がわかりにくいことはありますが、まあスコールはカッコイイし、セルフィは可愛いし（笑）さほど問題にはなりません。公私混同で申し訳ないですが、とにかくカードゲームなどのオマケ要素、ヤリ込み要素も満載で絶対楽しめる1本です。　（丹治）

10　A

'90年代オタクカルチャーを俯瞰するテキスト

戦闘のたびに長い召喚シーンを何度も何度も何度も何度も見せられ閉口。が、デフォルメキャラの廃止、ドローシステムなど、それなりの新鮮さはある。人間描写は独創性を欠くが、ついつい続けてしまう展開もお上手。複雑なシステム、学園シーンに代表される独特のノリなど、新規ユーザーを突き放した部分も多いと思うが、現実からの乖離という側面も含め、まさに'90年代オタクカルチャーのダイジェストと呼ぶべきすべてのRPGファン必見の作品だろう。ガンブレードやディズニー風の魔女の存在は疑問。（玉利）

7　C

舟治正行

玉利　越



HYPERプレイステーション

■ソニーマガジンズ
■毎月30日発売
■定価550円■公称部数40万部
PS専門誌唯一の月刊誌。他の雑誌が速報すっぱ抜き合戦のなか、オールカラーで独自の道を歩む。

Feature Story 1

各ゲーム誌は「FFVIII」をこう評価した!!

ゲーム雑誌業界にとってまさに一大イベントだったＦＦVIIIの発売。各雑誌ではさまざまな攻略記事が展開されたわけだが、同時にＦＦVIIIの発売を直前に控えた時期の各ゲーム誌が、このタイトルに対してさまざまな評価を下している。いろいろな意味で他のタイトルとは別物だったわけだが、それに対する各誌の評価とはいかなるモノだったのか？

■ソフトバンク■毎週金曜日発売
■定価390円■公称部数50万部
PS専門誌中唯一の週刊誌。最近部数増やせました。格闘ゲームの攻略では他誌を寄せ付けず。



週刊ザ・プレイステーション

ファイナルファンタジーVIII

■スクウェア■RPG
■2月11日発売■7,800円■1P
■メモリーカード(1)■ポケットステーション(7)、アナログコントローラ対応



USERS DATA 1位

記録的なヒットとなった「FFVII」に次ぐシリーズ第8作目。「ガーディアンフォース」と呼ばれる召喚獣を主体とした新システムを採用しており、各キャラクターは、このG.F.を用いることによって、アビリティや特殊能力を身につけることができる。

飯田REI

2枚目までプレイ。FFとしての名残は魔法の名前や音楽の一部に見られるだけで、完全にFFVIIIというひとつの世界を作り上げている。豪華にして壮麗な画像クオリティや攻略本を待たなければ到底図り得ない内容は、4枚組み7,800円という値段設定で購入したユーザーを満足させるに余りある。しかし召喚ムービーをキャンセルできない、わかりづらい一部のシステムなど不満があるにはある。

グラフィック	10
サウンド	6
操作性	6
熱中度	9
絢爛豪華度	10
主観点	45

86 POINT

久松 大介

イイ意味でも悪い意味でもやっぱりFFです。グラフィックに関しては、語る必要ないぐらい最高のデキ。やればやるほどに引き込まれていく世界観、育てがいのあるG.F.、集めがいのあるアイテム群と、FFシリーズの魅力が満載。ただし、戦闘システムは相変わらず難あり。召喚獣たちの登場シーンは、ものすごくカッコイイですが、長い。それに、魔法を奪い続ける作業が何とも言えず虚しいです。

グラフィック	10
サウンド	9
熱中度	9
操作性	8
カードバトル	5
主観点	45

86 POINT

㊟ウエノミツアキ

駄作だ。本編は、いき過ぎたリアリズムに満ちあふれるムービーを見せるため、世知辛い世に生きる人の心の琴線に触れる物語を語るために存在する。目的の大部分はそこに終始している。しかし骨格となるシステムは絶妙な穴を散りばめてプレイヤーの攻略心をかきたてている。謎をマップ上に散りばめることで冒険心をかきたてる。トータルで見れば駄作だ。しかしゲームとしては傑作である。

グラフィック	5
サウンド	9
熱中度	10
操作性	6
ゲーム	10
主観点	45

85 POINT

“商品”としての「FFⅧ」

Commerce

発売後わずか５日で250万本の売上を実現したＦＦⅧ
実際に販売していた立場からはＦＦⅧをどう見るのか

今回のⅧに関して言えば、お客さんがコンビニで買うことに慣れただろうということで、当初は「既存流通での売上げがⅦを超えることはないだろう」と考えていたんです。それに、インパクトそのものはⅦより薄かったように思えるので、Ⅶが世界で350万本売れたといっても、Ⅷは300万本くらいかなと……。でも、現状で実際に欠品してますからね。400万本はいかないまでも、それに匹敵するくらいは売れることになりそうですね。

メッセサンオーだけで言えば、初日にⅦの時の倍の本数を入荷できているわけですよ。1店舗だけで考えると日本で一番数多く本数を仕入れることができたことになるはずです。実際には、出荷本数の大半はコンビニ流通のほうに流れていってしまうわけですよね。つまり、既存流通のほうに流れる全体の本数はⅦのときとさほど変わらない。そのなかでこれだけの本数を確保できたっていうのは、日頃の売り方の成果かなと理解しています。郊外の店舗とかだと、ちょっと売れないと値下げしちゃうわけですけど、うちは、販促物付けたりとかサービスで何とかしようとしてきた。そういったところがSCEさんに認められてきたってことなんじゃないでしょうか。



ショップサイドからすると、FFⅧになってからの大きな変化というのは、今回ウチが予約特典にテレカをつけたように、販促物がつけられるようになったというのが大きいですね。やっちゃったところはやっちゃってたみたいですけど、普通ならⅦのときは考えられませんでしたから。それに、去年の年末からスクウェアさんが、キャラクター商品とかをおいているところとパートナーシップを結ぶようになっているんですよ。そうしたパートナーのお店には＋αの数が入荷されるんです。予約特典のテレカも、そういった経緯があって可能になったと思います。スクウェアさんの中に、そういった、販促物に版権を下ろす部署が新設されましたし。そもそもは、ダメ元でお願いしてみたんですけど、うまく話が進みました。

おかげで、過去に無いくらい売ることができました。それでも、現在、継続的に入荷しているにもかかわらず欠品が続いている状態です。おそらく他の店では、お話にならないくらい足りないという状況でしょう。ウチは本数を頂くことができたほうだと思います。確かにもっとあればもっと売れたのは確かでしょう。実際、十分に入荷できたわけではなかったし、FFⅧの売上に便乗する形で、神風的に売上を伸ばしたかというと、そうでもない。お客さんも本当に欲しいものがなければ買ってくれないのが現状ですからね。欲しい物には当然、お金は出すけど、それが無いからといって代わりに他のものにお金を出すかっていったら、出さないですね。その辺が、不景気と言われれば不景気なんでしょう。だから、「FFⅧ」が無いからR4を買っていくなんて事にはならないわけです。行列ができたことも報じられてますけど、「サクラ大戦2」のときのほうが熱狂的だったし、こちらとしても、「FFⅧ」については意外と並んだなあというのが正直なところですね。逆に、バグの問題による大きな混乱も出ていません。店側としては回収なんて事にならなくてよかったと思いますよ。とてつもなく手数のかかることですからね。



稲越一之
各ゲーム雑誌で活躍する、ゲームマニアにはお馴染みの秋葉原のゲームショップ「メッセサンオー」のコンシューマー仕入れ担当。

Over sea

海外で「FF」はどのようにうけとめられたのか？
パリの「ファイナルファンタジー」

フランスで「FFⅦインターナショナル」が発売されたのは97年11月。それ以前、RPGは我が国ではマイナージャンルであったものの、ディストリビューターのSCEは、スクウェアの花形タイトルをリリースすることで、その歴史を変えようとしたのだ。タイトル自体の質はもちろんのこと、激しいマーケティング戦略とメディアの盛り上げが勝利の立役者であった。ゲーム誌、一般誌、テレビ特番、ラジオ放送、インターネットなど、「FFⅦ」は「トゥームレイダース2」、バイオ2と共に97年末の目玉として扱われた。マーケティングでは、莫大な予算を使ってCMを流したとか。が、そのCMは（わざと!?）ゲーム内のムービーしか見せていなかったため、RPGだとは知らずにゲームを買った人もいるとか……。なにはともあれ、およそ25万本の「FFⅦ」がフランス国内で売れた。それまでフランスで一番売れたゲームが「V−RALLY」で35万本（……笑わないでくれ）。RPG初体験と忍耐無しフランス人にしては上出来だ。ついでに新世代のFFハードコアゲーマーも現れた。ついこの前、7歳の子供にエアリスの最終リミット技を覚える方法を教えてくれと、子供語で迫られたばかりだ……。

さて、「FFⅧ」はどうなのか？　業界内では、言うまでもない、テンションは高い！　僕の雑誌『play-mag』の連中は、一通りプレイした後、次の点を上げた。

①キャラがSDでなくてよかった。
②BGMはイケル！（FFⅦのにはムカツイテタとか……）
③G.F.のおかげでゲームを始めてすぐに派手な画面が見れていい気分。
（FFⅦでは結構進まなきゃいけなかったので……
↑まったく忍耐のないやつらだ！）
④CGムービーはすごすぎる！
⑤またまたすごいシステムを考えたものだ。（ジャンクション、ドロー、G.F.のアビリティーとかね）
⑥ジャンクションは使いヅライ部分もある。
⑦戦闘が相変わらず多い。
（RPGの楽しさを分かんない奴らだコト。）
⑧タイムリミットが生じるとあせって楽しい。
⑨リノア、かわいい。……ちなみに見た目、全てのキャラが特徴的でいいとか。
⑩日本語さっぱり分かんないので、ストーリーについては、無し！

とまあ、こんな感じ。加えて、ざっと物語の流れを説明したら、けっこう感動してた（愛の国……）。ちなみに、スコールはフランスの女性たちに人気がでると思う。ただし、どこまでもクールでいればもっと良かったんじゃないかな。どの選択肢を選んでも、だんだん良いやつになっちゃうのが残念。フランスの女性ゲーマーは、ダークヒーローに弱いのだ。ま、俺としてまだまだ言いたい事はあるが、これまでだ。ではでは。
（TEXT BY 宇津宮欧＝gM-フランス在住外人部隊隊員）



Feature Story

FINAL

FFⅧはいかに評価されるべきタイトルなのだろうか？

FFの持つ多くの可能性は多種多様な切り口の見方、評価を許してくれる。ゲームアナリスト平林和久の目に「FFⅧ」というタイトルはどう映るのだろう？

Business



平林久和
ゲーム評論家

インターラクト代表取締役。ゲームアナリストとして、業界誌のみならず各方面で活躍中。赤尾晃一氏と共著に「ゲームの大學」(メディアファクトリー刊)。ほか「ゲーム業界就職読本」の著者として有名。

「変わったな」というのが、「FFⅧ」を、Ⅶと比べての、第一印象だ。Ⅶの時には、ひとつのムービーであっても、どこかばらばらな印象があった。それが、「FFⅧ」ではひと連なりのムービーとして見ることができるようになったようだ。ところが、その一方で、今度はシナリオがばらばらになっているのではないだろうか。シナリオを分業しているとは言われているはずだし、実際にそういう印象だ。とはいえ、分業そのものはOKだ。俗にハリウッドシステムと呼ばれる、大量の人員や予算、大規模なコマーシャル、そういったものをきちんと機能させている。ハリウッドシステムのゲーム業界への導入といっても良く、そういった意味では評価に値する。とはいえ、そのシステムの導入にはメリットもデメリットも込みだ。その弊害が、Ⅶではムービーに、Ⅷではシナリオに現れているように見受けられる。

ところで、FFには、言葉に日本語としての軽快感が欠けているとは思わないだろうか。これは、悪く言っているのではなくて、英語にしやすい文章なのではないか、ということだ。特にⅧでは顕著なように思える。たとえば、ガルバディアの大統領の演説で「世界から戦争をなくす用意がある」というようなセリフがある。まるで英文を日本語訳してるんじゃないかと思えるほど、とても文法的に聞こえる。そう気付いてしまうと、ワールドワイドな市場を視野に入れて作っているのか？と思わずにいられない。

僕なりの「FFⅧ」についての評価は、「良い」、けれど「問題点もあり」というところだ。ただし、これはゲーム雑誌等を読む人に向けた解答。FFシリーズをプレイし続けている人やドラクエをやっている人は、FFにゲームやRPGを求める。そういう方々には手放しでⅧはお勧めできない。逆に、「EYES ON ME」を聞いて興味を持った人、ムービーを見てスゴイ！と思った人もいるだろう。そういう人たちには「どうぞ買ってください」とお勧めしたい。「ゲームってこんなにきれいなの？」って思ってほしい。それに、気づいていただろうか？広告等を見ているとわかるように、スクウェアとしてはこれがRPGとは一言も言ってない。「FFⅧ」は、もうゲームとか、RPGとかそういったものではなくて、「FFⅧ」という独自のものなんだということ。つまり、余計なことを考えず、そういったものとして楽しんだほうが良いだろうと思うのだ。(談)

それぞれの「FFVIII」観

出来の良し悪しと好き嫌い。2つの評価軸により分けられる4つの意見について独自に分析。プレイヤーが持つ「FFVIII」観を探ってみる。

いい？

いい→好き

「いいと思うし、好き……というより可笑しい。メーカーの方へ。「VIII」はバカゲーと確信しております。これからもどうか今ひとつ垢抜けない設定&キャラクターで日本、いや世界を総オタク化洗脳すべく日夜励んでください。システム&CGに関してはもうどうでもいいです（というかよくわかりません）」【22歳OL】

■

否定的ニュアンスの含まれた、非常に特殊な意見です。この意見から読みとれることは、この女性は盲目的にファイナルファンタジーのこと、特にその独特な世界観が好きであり、そのシステムやグラフィックの出来に関しては客観的な良し悪しを判断することを避けて、全体的に〝好き→いい〟と判断していることです。さらに彼女の意見の中にある「総オタク化～」という部分から〝ファイナルファンタジーを至極私的なものとして捉えている〟印象を受けます。彼女のような人はファイナルファンタジーシリーズが好きなのであり、もはや「VIII」や「VII」でも「これはファイナルファンタジーだから好き。私が好きなファイナルファンタジーは私にとっていいゲーム」なのでしょう。自分の好きなゲームはいいゲームだという当然と言えば当然の意見。ただし手放しに「大好き!!」、「すごくいいゲーム!!」とは言わず、否定的なニュアンスを付け加えた上で述べているのが非常に印象的な意見だと言えます。

「いいと思うし好き。世界観が好き、システムもいいと思う。「VII」より断然面白い。いままでのシリーズで一番面白いかも」【25歳男性】

■

手放しでべた褒めしている意見です。シリーズを通してプレイしている、いわゆる〝FFファン〟なのですが、前述した女性とは異なり、作品ごとに客観的な判断をくだしています。具体的にどこがいいのか述べていませんが、シリーズの中でも「VIII」は非常に良くできていると。ファイナルファンタジーシリーズは好きで、一通りプレイするが、のめり込まない。客観的だからこそストレートに述べられた肯定的な意見でしょう。

嫌い？

いい→嫌い

「いいとは思うけど個人的には好きじゃないです。いい意味でも悪い意味でも要素が詰め込まれ過ぎている感がします。だから純粋にストーリーを楽しめないんです。というか、いろいろやっているうちに本題を見失っちゃうというか……。「VII」だって、結局どんなエンディングだったのか覚えてないですし。ただCGのクオリティなどは評価せざるを得ないとは思います。あれはスゴイです」【23歳女性】

■

彼女は「VIII」について感心はするけど好きじゃない、面白いとは思えないということを言っています。まずは冒頭の「要素が詰め込まれ過ぎている感がします」という部分。他のアンケートでも「よくあれだけ万人受けする共通項を発見し、かつ盛り込んでいるなぁ。と感心します」（24歳女性）という意見があるように、本編のストーリー進行と関係あるなしに関わらずイベントや謎解きなどのプレイヤーを楽しませるさまざまな要素がこれでもかというほど込められていて、長い間遊べるようになっている。それについては感心すると。そしてもはやファイナルファンタジーの売りになっていると言っても過言ではないCGのクオリティについては「評価せざるを得ない」と、とても深く感心している印象を受ける。これ以外の意見でもCGに関しては「美しいビジュアルを見るためにゲームを進めるのも、それはそれでアリかと思います」（29歳男性）というものがあるように、ビジュアルに関してはとにかく感心させられる人が多いようです。つまり部分部分を見れば非常によくできていて、圧倒させられる。しかし彼女は好きではないと。それについて彼女は、詰め込まれ過ぎた要素によってストーリーを見失ってしまうということを言っています。つまり面白い要素はたくさんあるが、その圧倒的な量によってクオリティの高いCGグラフィックで語られるストーリーを楽しむことができなくなっているのだと。感心するけど好きじゃない。あれほどすごいものができるのだからこそ、純粋にストーリーを楽しめるものになってほしい。というのが彼女の意見なのでしょう。

好き？

わるい ← 好き

「ゲームとしては『いい』でしょう。好きでも嫌いでもありません。「Ⅶ」でも思ったことですが、百万単位の人々に『何か』を与えるモノではないような気がします。確かに細かい部分は丁寧に作られていますが、主人公の人格描写の稚拙さに始まるシナリオ上の不備、システムの不親切さなど。クソゲー扱いされかねない要素もたくさんあります。本来ならコアな人間にのみ受けるはずのゲームでしょう。ただし感想は?と問われれば『面白かった』と答えるしかないのがまた……」【31歳会社員】

「プレイした感想としては『RPGじゃない!!』というのが正直なところ。RPGはプレイヤー自身が物語の中に入って主人公と共に冒険をする感覚を得られるのが理想的だと思います。それがありません。ストーリーはわかりづらく、クリア後の後味も良くありません。ただの戦闘ゲームと化しています。しかし本筋とは外れた部分にある要素、例えばアイテム探しなどは非常に面白い。RPGとしての出来は悪いが、暇つぶしのゲームとしては面白くて好きなんです」【27歳男性】

■

まず最初の意見。一見〝わるいけど好き〟とは違うように見えますが、さまざまな理由付けをしているうちに、実は出来が悪いと思っているけど好きだという気持ちがにじみ出てしまっている興味深い意見。システムやストーリーなど、どの要素を見ても出来は明らかに悪いが、結局のところ面白くて好き。まるで〝出来の悪い子ほど可愛い〟と思う親の気持ちのようです。言っていることはまったく違いますが右ページで掲載した〝いい好き〟の女性の意見に近い印象を受けます。

2番目の意見は1番目と違い、ハッキリと出来は悪いけど好きと述べている意見。「Ⅷ」はRPGではない、とまで言っています。それでもゲームとしては好きという。先入観なしに、純粋にゲームを楽しめる人なのでしょう。

1番目と2番目の意見で共通しているのは、〝本編以外の要素が面白い〟ということ。オマケと思われるような要素が非常に良くできていて、それだけで楽しめる。そこが好きなようです。

2つの評価軸を通して見る、

FINAL FAN

「ハッキリ言ってクソゲー。出来は悪いし、嫌い。なにしろどうでもいいイベントが多すぎる。がんばって解いたイベントで得られた報酬が苦労に見合わない。ストーリーが稚拙。ベタな恋愛ストーリーにうんざり。見ている方が恥ずかしくなるほど。どこかの映画で見たことがあるシーンの連続でガッカリ。へたなハリウッド映画よりたちが悪い。そこに精神論まで出てきて、収まりつかなくなっている。システムは斬新ではあるが穴だらけ。バランス調整もメチャクチャ。デバッカーを雇ったのか疑うほどバグるし。フリーズするほどではないが、細かいバグも多数あり。全体的に尻すぼみ。やればやるほどやる気が失せる。以上、クソゲーでしょう」【28歳男】

■

何も言うことはありません。本当に「Ⅷ」が嫌いなのでしょう。

最後に、良し悪し好き嫌いの評価軸には属さなかった、ゲーム業界人の非常に興味深い意見を掲載します。

「業界にいると、いちユーザーとして語りにくいんですけど、本が売れるという意味では、すばらしい影響力のあるいいソフト。またその一方で自分で紹介したいタイトルが載せられないほどスペースをとってしまう嫌なソフトでもある。好き嫌いで言うなら嫌い。でも映画に近くなってきたから嫌という批判はない。教育ソフトなどのジャンルがあるように、映画ソフトというジャンルがあってもいいと思う。『ゲームの本質は○○である』という意見もあるが、それには共感できないから。僕はゲームをやって、泣いたことも、考えさせられた経験もありません。またゲームにそういうものを求めていません。でも映画やアニメには求めたりします。「Ⅷ」の映像を見ると実写映画に近づいている感は受けますが、こんなもんで満足しちゃまずいでしょう。インタラクティブは映画を超える可能性を秘めているわけですから。いろいろ述べましたが、あくまでも業界にいる者としての意見です。仕事抜きに考えたら、間違いなく買っていませんから。個人的には好き嫌いも、良い悪いもありません」【34歳編集者】

わるい？

わるい ← 嫌い

れるのか…?」

驚異的な販売本数を見るまでもなく、業界を代表するモンスタータイトルであるFF。しかしその一方で、このFFほど評価の分かれるタイトルも珍しい。

「Ⅶ」だけで300万本を超えるセールスを見る限り、FFという世界観を熱狂的に支持する層が幅広く存在するのは間違いない。

しかしネット上のやりとりなどを見ると、特にマニアックな層の間で〝アンチFF〟派とも呼ぶべき動きがあるのも事実なのだ。

文＝箭本進一
本誌「馬鹿クルマゲー」特集でも活躍している関西在住ライター。自身「完全な〝旧世代ディープ〟」を自認。

さて、本稿では「FF」への評価の極端さと、そこから見えるゲーマー層…のようなものに関して思考実験を試みてみようと思います。

本稿は「思考実験」ですので、不備や過不足、認識の甘さなどあるかと思われますが、「その通りだ」「ここは違う」など、皆様が「FF」に関して考える助けとして、ご活用頂ければ幸いです。

●〝彼ら〟とは誰と誰なのか?

さて「FF」問題を見るにあたって、一番戸惑うのが「スクウェアさんありがとう」「あぁクソゲー!」と「ゲームマニア同志なのに何故ここまで極端に意見が違うのか」という点です。分析してみましょう。まずは「スクウェアさんありがとう」の方からです。

彼らはゲームマニアですが、ゲーム歴は浅く、原体験として後期のファミコンやスーパーファミコンを持ち、中にはPSが原体験という人も少なくありません。次は「ああ、クソゲー」の方です。彼らもゲームマニアですが、そのゲーム暦は長く、基本的に「ありがとう」の人々よりも年齢的に上です。

彼らはファミコン以前のビデオゲームやパソコンゲームを原体験として持っています。さて、一般的な括りなら、彼らはどちらも「ゲームマニア」であるわけですが、その実、違いがあることが判明しました。そこで、ここでは「ありがとう」の人達を「新世代ディープ」。「ああクソゲー」の人達を「旧世代ディープ」と呼称してみます。

●旧世代ディープの理由

彼らが原体験としてもつ「RPG」とは「放り出される」ものでした。誘導が少なく、プレイが途中で立ち行かなくなる手詰まりの状態になることも少なくありませんし、キャラクターは最初の町に生成される文字列に過ぎませんでした。その代わりセオリーから大きく外れたパーティ編成をしたり、頭の中でシナリオとまったく関係ないキャラ設定を付け加えても何の問題もありませんでした。

この無法の天地と「FF」世界は大きく隔たっています。キャラクターには詳細な設定がつき、物語性は大きく変化しました。「Ⅳ」で主人公セシルが昔の自分と対決するイベントなどは、その最たるものでしょう。また豊富なメッセージ量の結果、インタラクティブ性が薄くなったイベントシーン等の、俗に言われる「FF的方向性」は、彼らの原体験とは大きく異なっています。

つまり、彼らにとってRPGとは「自ら切り開くもの」「ねじ伏せるもの、征服するもの」「自らを表現するもの」でした。それは自分のプレイ戦術(主義主張)であり、自分で考えたキャラ設定であったりします。

その証拠に、彼らは「FF」の全てに対して極端な評価をする訳ではなく、ジョブシステムが初登場した「FFⅢ」、アビリティによるキャラクターのカスタマイズが深い「FFⅤ」などには賛辞を惜しみません。それは「自らを表現する」ことが彼らの望む形で出来たからであって、ストーリー表現の「FF」的方法論の有無とは関係無いようです。「FF」の新作が作られるたびに流れる膨大な制作費とマンパワーの噂も、彼らが見てきた「ゲーム作り」(それこそ社長宅の2階がオフィスであり開発室であり仮眠室であった)とは大きく異なったものです。

かように、色々な意味で……いや、あらゆる意味において旧世代ディープにとって「FF」は異質であり、故に極端な評価を招きやすいのです。

●新世代ディープの理由

新世代ディープの原体験となったソフトは、旧世代ディープによって作られています。旧世代ディープは、彼らの原体験となったソフトにはなかった物語性やキャラクター設定などを加えることにより、RPGを進化させてきました。こうしたRPGを原体験とする新世代ディープにとって、RPGとは「参加するもの」「エンディングにたどり着く可能性が一番高いジャンル」といえるでしょう。

彼らはアニメや映画、コミックを見るように、メーカーから供給される設定を吟味し、キャラクターに思い入れます。当代一流のプロフェッショナルたちから供給されるストーリーや設定は、旧世代ディープたちが原体験とするRPGとは大きく異なったベクトルの物語性を持ち、緻密な設定は、それだけで一冊の本を出すことさえ可能にします。

そうした物語性では、キャラクターの生死に踏み込むことも必要になります。それは旧世代のRPGにとって聖域でした。故にこの「プレイの出来不出来に関わらずキャラクターの生死が定められていることもある」という、旧世代ディープがどうしても馴染めない状況にも抵抗を示しません。そこに当代一流の技術とセンスを駆使して「FF」が出現するのですから、嬉しくないはずがありません。時代性と自らの原体験にピッタリマッチした「FF」は、新世代ディープには最大限の賛辞とともに迎えられるのです。

●おわりに

FF的方法論とは、クリエイターの世代交代によって出現した必然であり、その両極端な評価は世代のギャップとも言えるものなのです。新世代ディープが作り手に回った時、おそらくはその時に最先端とされるゲームが、FFと同じように両極端の評価を一身に受けるに違いありません。

NAL FANTASY

「FFはなぜ叩か

"アンチFF"……そこにあるのは、単なるビッグヒットへのやっかみなのか、それとも一部の人にだけ見える、何らかの構造的な問題がFFに潜んでいる、ということなのだろうか？
もちろん絶対的な答えは誰にもわからないが、ここでは「FFに対する評価がかくも分かれる背景」について検証してみたい。
あくまで「私論」ということで独自に考察してみると……。

文＝多根清史
分析的なライティングを得意とするライター。ギャルゲー雑誌などで評論活動を展開。別名BIG★BURN。

●**嫌われる有名人**

週刊誌の定番企画に「嫌いなタレント」があるが、これに無名な芸人の名前が挙がることは絶対にない。「悪名も名声」というように、メディアへの露出度が高くないと、嫌われようがない。

ＦＦシリーズが「駄目」と叩かれるのも、前提として「買ってる」「見てる」「聞いたことがある」があるということだ。「エクストラブライト」。よく売る気になったよなアスキー、と言っても、ただの「独り言」で、うなずく人がいない。

しかし、ただ有名なだけでは「賛否両論」には足りないだろう。「寅さん」シリーズは今でも人気があるが、中身は甘ったるい人情劇のマンネリ。しかし、大マジメに映画として「評論」されることはない。元々「そういう物」だと歓迎する人だけが見て、それ以外は「見なかったことにする」暗黙の約束があるからだ。ＦＦシリーズ、というか「ゲーム」はそこまで「枯れて」いないのである。

●**構造的な練り込みの薄さ**

じゃあドラクエはどうなんだよ！と突っ込まれそうだが、分かりやすい大きな違いがある。それは、「1年～2年周期できっちりと発売される」こと。ゲームという奴は、みんな覚えているようで、中身は意外にけろりと忘れ去られる。「都合の悪いこと」も流される（笑）メリットもあるが、やはり前作の余韻が冷めないうちに次の作品を出す方が、ＰＲの効果も期待できるだろう。

しかしその反面、次のようなデメリットがゲーム本編に返ってくることが考えられる。

・前作の経験や、ユーザーからの不満を消化するだけの時間が充分に取れない
・（大作の場合）スケジュールに間に合わせるため、相当前から準備をする必要があるが、その時に用意したシステムが「前作が発売された」時点でのスタンダード（当たり前の基準）を満たしていない可能性がある
・前作の不満点がくすぶっていると、批判が一気に燃え上がる

にもかかわらずの急ピッチは、ＦＦの開発費がハリウッド映画並みのケタ外れで、一刻も早く売らないとスクウェアが倒れてしまうという、大人の事情がある。インタビューしたわけではないが（しても絶対に言わないと思うが）最初から会社としての経営的な都合を優先し、「練り込み」は後回しにされるのではなかろうか。

●**新しいエンターテイメント性**

ゲームとして見た場合、ＦＦⅦは欠陥だらけだった。物語の求心力は後半にかけて崩れ落ちて行き、マップも目を痛めそうな見にくさがあちこちで糾弾された。Ⅷにしても、「『ジャンクション』が分からない」「ドローのせいでテンポが悪い」だのと、罵倒のクロスファイアを浴びっぱなしだ。

しかし、彼らは現にＦＦⅧを「発売日に買っている」。

けなせるほどに、それこそCDの3枚目や4枚目までやり込んでいるのである。

不満があるから「やりたくない」のではなく、まさに「文句を言うため」に多くの時間を割く。となると、「ゲームの完成度＝ゲームの売り上げ」という「ゲーム性至上主義」に修正を迫るべきではないか。

ゲームを「商品」として見れば、「ゲームとしての面白さ」も多くある要因の一つに過ぎない。発売のタイミング、その時の流行、実用性などが組み合わさり、ヒット作が生まれる。どれか一つの要素に欠陥があったとして、他が補うかもしれない。そしてＦＦは紛れもなく、300万本以上の売り上げが約束された「超ヒット商品」なのである。

もしアンチＦＦ派（彼らも「お客」だ）の言う通り「面白くも何ともないクソゲー」だったとすれば、この本数はかえって凄い。いかにつまらなかったか、時間を無駄に潰したかを「語る」ために買う、エンターテイメントの新しい形ではないか。むしろ「コミュニケーション・ツール」と呼ぶべきだろうか。

●**「タイタニック」との類似**

以上は「否」の（ひねた？）考察だったが、では同じだけの「賛」がいるのはどういった理由か。それは「分かりやすさ」だろう。ラブストーリーというなじみのある、悪く言うと安直なストーリー。そして目をあっと言わせ耳を引きつける壮大な物量投入。そう、これらは「本家」（ＰＲスナップは明らかに意識している）の「タイタニック」と共通している。

メガヒットを生むには、「違いの分かる人々」よりも「頭を使わずに感動したい人々」を魅了する、ハリウッド的な「分かりやすさ」が必要とされる。ＦＦシリーズはグラフィックとサウンドばかり評価されがちだが、実はシナリオの「安直さ」が大きく貢献しているのではないか。

運良く100万本売れたのと、必ず300万本売る必要があるのとでは、制作手法も自ずと変わってくる。映画とゲームの間には「主人公を操れる」＝「作り手がシナリオを完全にコントロールできない」という越えがたい壁があるが、少なくとも「売り方」は近付きつつある。

ＦＦシリーズは「否」の罵倒を受け続ける限り売れ続け、「賛」のみになった時に、ひそやかに終りを告げるだろう。「大衆作品」とは、そーゆうものである。



水野あおいさん●タレント

ディーポップレコードより
シングル「Super Happy World」
が発売中。

「とにかく映像の美しさに
オドロキました。テレビの中に
吸い込まれちゃう
ような感じです」

「**コマーシャルが
好き**」

清水ミチコさん
●タレント

NHK「ぴかいち倶楽部」、ニッポン放送
「ラジオビバリー昼ズ（木曜日）」に
レギュラー出演中。
「清水ミチコの顔マネ塾」（宝島）、
「私のテレビ日記」（TVブロス）
などの雑誌連載も好評。



私にも言わせて！「FFⅧ」

特集の最後を飾るのは、タレントや著名人たちにＦＦⅧへ向けて寄せてもらったコメント集。こちらからはあえてコメントしないが、賛辞アリ、批判アリのたいへんフラットな意見の塊だ。各人の人物像も含め、各コメントから、あなたは何を読み取ることができるだろうか。

「とにかく映像の美しさにオドロキました。
テレビの中に吸い込まれちゃうような感じです」
「Ⅶからのグラフィックはただただ驚きで、
今回も素晴らしいの一言。でも個人的には
Vあたりが一番好きですが」

稲増龍夫さん●法政大学社会学部教授

社会心理学を中心に、消費社会論やメディア文化論など、
幅広いフィールドで活躍中。
マルチメディア・グランプリ審査委員、
アスキー・エンターテインメント・ソフトウェア・コンテスト
審査委員などを歴任。

「面白い。」

太田光さん

「まるで映画のようですね。」

田中裕二さん



爆笑問題

NTV・STV系「号外！爆笑大題」、
CX系「うまなりクン」など
テレビレギュラー多数。
「日本原論」のベストセラーも
記憶に新しい。

「『ゲーム』とか『アニメ』とかを**超えた、**
新しい『何か』の域に達していると実感しました。
オープニングムービーだけでも、
世界に誇れるんじゃないか
と思います」

奥山佳恵さん
●タレント

YTV系「どっちの料理ショー」
バラエティー・ドラマなどで
幅広く活躍中。



「FFの方向性自体
好きになれない。
CGムービーなどどうでもいい」

我孫子武丸さん●ミステリー作家

ゲームソフト「かまいたちの夜」（チュンソフト）の
原作者としても知られる。
「腐蝕の街」（双葉社刊）など著書多数。
現在、雑誌「メフィスト」（講談社）に
読み切り短編を連載中。

FINAL FANTASY 百家争鳴

Feature Story



「操作が難しそうですけど、絵がすごくキレイ」

優香さん●タレント

テレビのバラエティー番組や雑誌のグラビアなどで
幅広く活躍中。4月24日に新ユニットNITROのメンバーとして
「CALLING」(映画「逮捕しちゃうぞ」主題歌)でCDデビュー。

「ゲームをやって初めて泣いたのが一番最初のFF。
自分にとってFFはいまや正月の寅さん映画
みたいなもの。きっとジジィになっても
FF52とかやってんだろうなぁ……」

ライデン湯澤殿下さん●聖飢魔II・ゲーム担当部長

第14大教典(アルバム)「MOVE」がBMGジャパンより発布中。



「最初はとっつきにくい感じがしましたが、
やっていくうちにシステム自体に
ハマってしまいました。
CGの出来もよく、ゲームの可能性を感じました。
10年後はすごいコトになっているかも」

永野椎菜さん●タレント

「システムは難しいけど、かえってそれにハマりそう」

高山みなみさん●タレント

TWO-MIX NTV系アニメ「名探偵コナン」主題歌「TRUTH - A GREAT DETECTIVE OF LOVE -」が
weaジャパンより好評発売中。

杉作J太郎さん●マンガ家・著述家

アッと驚く新形式のアコースティック漫画単行本
「ヤボテンとマシュマロ」が
メディアワークスから3月19日に発売。
ちなみに漫画単行本としては
15年ぶりになります。

「キャラの頭身がリアルになった分、
ファンタジーが薄くなってしまっているのでは――と、
プレイ前には思ったりもしたが、
いざやってみたらむしろFF世界への
シンクロ率が高くなる結果となってますね。

やめられません!

ちょうど今、忙しいのに!　やっぱり仕事が片付くまで始めるべきではなかった!
あと陳腐で申し訳ないが、女の子がかわいいっすね!　色もきれいですね。
カット割りもマスマスお見事。新システムも最初は難しかったけれど慣れればむしろリーズナブル。
ま、とにかく俺みたいな貧乏人に7800円という値段を安くかんじさせるのだからこれはたいしたもんですよ。

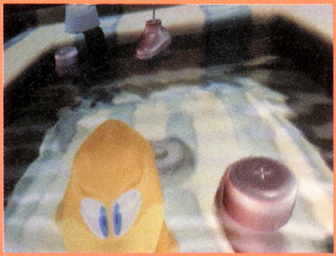


吉野紗香さん●タレント

3月30日に写真集「少女の欲望」
(新潮社刊)発売。
また4月21日にはポニーキャニオン
よりシングル「ざわめき」発売予定。

「出てくる男の人や女の人がすごくかっこいい。
でも技を出している時間がちょっと長いかな」

YSTATION



——それはアヒル

NEXT PLA

プレイステーション（以下PS）は夢のマシンであった。ソニーが誇る世界最高の技術を結集し、新規メーカーにビジネスチャンスを与え、既存の流通さえも改革する。誰もが可能性を秘めていた。誰もがSCEIに一目置くようになった。PSは閉鎖的であったゲーム産業の構造を変えたマシンだった。

あれから4年――。

PSが発売当初のコンセプトとして掲げていた「すべてのゲームはここに集まる」は、まさに実現された。遅れてきた巨人（ソニー）は、見事にゲーム産業で成功を収めた。我々は、その成功を目の当たりにした人間として、素直に驚く。そして、その成功がまだ続くことを願う。ハード戦争？　そんなのは小さなことだ。DC頑張れ、64頑張れ、そしてPS2頑張れ、素直にそう思う。徳中社長が3月2日に言ったように、PS2が発売になってもPSが終わるわけではない。より、強力にソフトに力を入れていくという。

しかし、我々媒体関係者にとっては、PS2の内部構造が明らかになった時点で、気持ちはPS2に傾いている。新しいものに賭ける期待、当然だ。この数カ月というもの、いつだ、いつだと我々はPS2の発表を心待ちにしていた。その気持ちは、2年ほど前にまでさかのぼることができる。PS市場の爛熟、ライバル機のバージョンアップ情報。SCEIに焦りはなかっただろうが、PS専門誌にいた身として、新しい何かを欲していた。それだけにPS2情報は、噂だとしても、誌面に出さないにしても、ワクワクした。

我々の目から見てではあるが、情報として何の形もなかったPS2が、噂レベルから発表になるまでの、500日を振り返ってみる。

1996年12月

年末発売号の特集のために久多良木氏をインタビュー。この当時は、PS発売3年目を迎え、ぐんぐん昇り調子になってきた時期だ。

「最近のソフトはいい具合に肩の力を抜いて作られている。技術的にもライブラリの公開は、いいタイミングでできたと思う」

「来年は、アナログコントローラです。これは結構思い入れありますが、まだタイトルがない。でも制作サイドの期待は大きいみたいですね。個人的には黒いPSみたいなバリエーションものかな。限定色みたいなのとか、ハードでもうちょっと遊んでみたい」

現状のハードでまだ満足、まったく新しいハードに関するヒントはうかがえない。しかし、誌面には載せていないがこのインタビューで久多良木氏は、ケーブルによる、通信対戦に関しての不満を漏らしていた。ちなみに出展はすべて弊社ザ・プレイステーション。

1997年 4月

'97年は年初からセガ・バンダイ合併発表、エニックス参入、ドラクエⅦPSへなど、ビッグニュースが続く。ザ・プレイステーションも週刊誌になったが、その恩恵に与かった。しかし、PSにとって最も大きな出来事は、1月31日に「ファイナルファンタジーⅦ」が発売されたことだ。これにより、PSは一気にブレイク。飛躍的に販売台数も伸び、国内1000万台を突破した。

そんな情勢下、英国より、セガサターンの後継機の噂が届く。その名も「ブラックベルト」。後にカタナだ、デュラルだと様々な名称が飛び交うが、6月には日経エレクトロニクス誌上で、現在のDCとほぼ同等の仕様がスクープされる。と

ーム雑誌の500日

噂として……。期待、あるいは興味、戦略的な意味合い。振り返れば、様々な情報に一喜一憂、躍らされていたような月日だった。そして迎えた3月2日。発表までの長くて短い500日を振り返る。

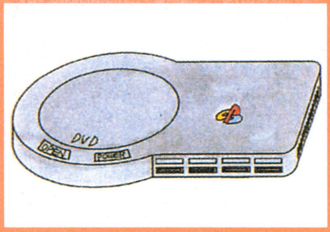
「NEXT PLAYSTATION
――それはアヒル」



'99年3月12日号。米ISSCC'99で発表されたSCEIと東芝の新世代マイクロプロセッサの記事。



'98年6月5日号。5月15日に行われたPS AWARD '98にて謎の言葉を発した丸山副社長（当時）。



'98年1月23日号。海外誌「NEXT GENERATION」で突如記事が載ったPS2予想図のまた模写。



'97年1月17日号。3年目、勝負の年を迎えるPS陣営。久多良木氏に'97年の戦略を聞いた。

なればPSも近いのか……。

1997年 10月

PS2情報はブラックベルト同様、海外から流れてきた。

現在、その雑誌も手元にないし、記憶も定かではないのだが、英誌「NEXT GENERATION」にPS-X2なる新ハードの予想図が突如掲載された。蓋の部分にDVDの文字、そしてコントローラやメモリーカードの差し込み口が4つ。外観はまるでワンダーメガのようだった。さっそくSCEIに問い合わせてみると、当時の担当は

「デマですよ、デマ。なんなんですかそれ。研究開発はやってるのかもしれませんけど、そんなの形になっているわけないでしょう。あ、そうだ。よかったらFAX送ってもらえませんか？」

その雑誌の記事自体は全面否定されたものの、研究開発という言葉でPS2の存在を確信した。セガより早いか、遅いか、この時点ではまったくわからない状態といえよう。

1997年12月

毎年恒例、新年企画としてSCEIへ。宣伝部長・佐伯氏に話を聞く。

「特にどのハードとか、PS後継機などは意識していない。たぶんユーザーは後継機を欲しがっているとは思えませんから、後継機はいらないというくらいのプロモーションでPSを売りたい」

たぶん、PS2について正式にコメントした初めてのケースなのではないだろうか。たとえ開発が進んでいるとしても、現行機PSを売る立場にある人間としては、積極的に話すことはありえない。しかし、それでも収穫であった。

1998年7月

5月末、セガの後継機ドリームキャストの仕様とビジネスプランが発表され

※このページの写真はすべて「ザ・プレイステーション」のものです。

た。同時に始まった、自虐的な湯川専務シリーズのCM。5月時点では、SCEIも任天堂も、味気ない広報コメントを流すのみ。それじゃあ面白くないと、ほとぼりもさめるであろう頃、PS2の話も聞いてみようと思い、SCEIを訪ねた。

「セガさんのCMのおかげで、逆にPSの販売台数が伸びたみたいですね」

「あの発表会前後、うちの幹部連中がライセンシーを回ったみたいですよ。だから、みんながみんなDCになびくことはない」

さらに数カ月後に話を聞いてみると、この、ライセンシーを回ったというのは、PS2に関するお話もしたらしい。基本的には話すつもりはなかったのだが、聞かれれば、話せる範囲で話したと。どんどん具体的になるPS2。だが、当然どんなマシンになるか。海外誌が予想したように、DVDメディアを採用するのか、なにもわかっていない。

1998年9月

あるライセンシーが、PS2の開発機材を入手したとの情報をキャッチ。しかしどうやらガセだった。gM発刊のお知らせをするため、SCEIへ。PS2の話題を振るが、年内発表は絶対にないと断言。PSの値下げに関しても否定。また、弊社の関連会社米国Ziff-Davis社のOfficial PlayStation Magazineより、こちらでは99年4月にPS2の発表があるという情報があるが、と問い合わせが入る。確認中、わからないと答える。どこもPS2に振り回されているようだ。

1998年11月

日経エレクトロニクスで、PS後継機の信号処理プロセッサとRISC型マイクロコントローラを東芝と共同開発し、その概要を11月末にも発表か、との情報が載る。11月末とは、もちろんDCの発売に合わせてということを意味する。あるライセンシーからも、「どうやら記者発表ではなく、ライセンシーミーティングがあるらしいのですが」と情報が入る。SCEIに確認。否定。納得。またもや、どこかのライセンシーが、開発機材入手の報。確認取れず。gM第一号用に、勝手な予測記事を書く。当たるも八卦当たらぬも八卦なれど、あのうちの半分くらいは、想像ではなく聞いた話である。

1999年2月

MacでPSソフトが動かせるエミュレータVGSの話題が席巻した1月を過ぎると、2月に、やはりISSCCでPS2の心臓部と噂される新プロセッサが発表となった。久多良木氏はインタビューの中で「ゲーム機ではない。次世代エンタテインメントだ。PSとは置き換えられない」と発言している。

一方、ライセンシーから、3月2日に有楽町でビジネスミーティングがあると聞く。プレスは3月14日との説。SCEIは「プレスの方も3月2日です。PS全世界5000万台記念ミーティングです」とPS2の発表を隠す。発表はかならずある。gMでも、「どうなってるんだポケステ」という企画に変え、前号予告通りPS2記事を見込みで挿入。発表がなかったら「ふざけんな！」って石を投げようとも思った。たぶんメディア関係者はどこもそうであっただろう。ファミ通が、いったん決めた3／5発売号の部数に、急遽10万部載せたとも聞く。間に合うわけがない。ISSCのチップの記事から予測で書くのだろうか。気にも止めなかった。月末、招待状も届く。

1999年3月2日

ビジネスミーティング。2列前にナムコ中村社長、斜め後方にコーエー襟川夫妻。パッと見ただけでも業界の重鎮のそろい踏み。非常に難しい説明会。しかしスゴイ性能と可能性を持つマシンになるだろうことは、しっかり見届けた。マーク・サニー氏とBeepの話をする。ゲームアナリストの平林氏に感想を聞く。氏の言うとおり。

「PS2の発表会ではなかったですね。ですから、これでは何も判断できない」

ハードの外観、想定価格、発売予定日など、もっとも聞きたかったことは聞けなかった。しかも質疑応答は後日。後日でも話してもらえないだろう。記事をどんな仕立てにするか悩む。速報はウェブや新聞、TVで流れる。gMらしさとは……。改めて考えてしまう。

1999年3月4日

赤坂SCEI本社ビルでゲーム誌用記者会見。GT、シンクに浮かぶアヒルちゃんのデモを直接触れた。

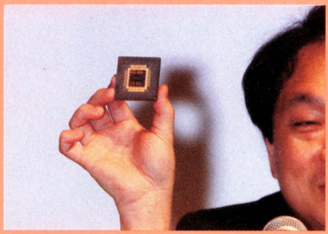
社に戻ると、ファミ通が3／5発売号でPS2の記事を間に合わせたらしいとの情報。ザ・プレ編集部騒然。発売3日前の記事が入るなんて……。どうやら取次を動かして、なんとかしたらしい。地方での発売はずれるだろうが、他社ゲーム誌より確実に1週間早い。ザ・プレやドリマガで、同じことをできたかどうか……。突然テーマが思い浮かび、デモ開発した各メーカーに、取材の電話。唯一フロムのインタビューを取りつける。翌日取材、ラフ入れ。そして今日、3月9日ライティング。

ここまでは約500日であった。新しいハードの誕生に立ち会う。こんな幸せなことはないかもしれない。しかし、まだまだ発売までには日数がかかる。見守り、育てる、ほじくって遊ぶ。今度はgMで、そんな関わり方ができるだろうか。

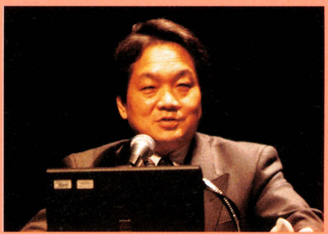
PS次世代機とゲ

PS2の噂がささやかれはじめたのはいつのことだっただろう。一般読者レベルで語られはじめたのは昨年末のこと。しかし、我々雑誌編集者の間では、かなり前から知られていた、かぎりなく真実に近い


後日行われた技術説明会質疑応答。記者が気になるのは、やはりビジネスプランだった。


ふところからサッと取り出した、実物MPU。事実上、これが世界最高の集積回路とのこと。

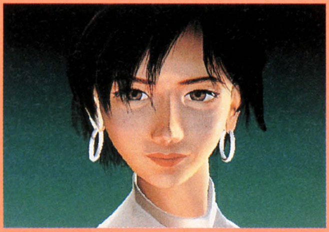

百聞は一見にしかず。その実力の片鱗を、さまざまなサンプルデモで見せてくれた。


3月2日、講演並みに1時間に渡ってのアーキテクチャを解説する久多良木副社長。

制作会社の数週間

ってよと。依頼されたライセンシーは、久多良木氏の評価に感謝し、先取りしてPS2を知るチャンスに喜び、その反面、時間的制約に戸惑う。その葛藤、艱難、PS2の実力をデモ開発ライセンシーに聞く。

「NEXT PLAYSTATION ——それはアヒル」


ナムコの永瀬麗子も登場。モデル歩き、そしてウインク、流れるような映像であった。


ポリフォニー・デジタルのGT。元データは同じだが、いくつかのエフェクトで加工。


取材に応じてくれたフロム・ソフトウェアCS開発3部課長・金子章典氏。3月2日にも出席。


キングスフィールドの世界を表現した、フロム・ソフトウェアのオリジナル作品。

3月2日、プレイステーションビジネスミーティングのプレゼンテーション役、事実上のホスト・SCEI久多良木健代表取締役副社長は、ライセンシー各社のデモ映像を見て言った。

「非常に感動しています」

SCEIが独自に制作した、PS2のメインMPUの実力を知るための映像「花火」「羽」「毛玉」「バスタブ」などをプレゼンした後、壇上に上がったのは、久多良木氏に選ばれたライセンシーであった。ポリフォニー・デジタル、ナムコ、フロム・ソフトウェア、スクウェア。それぞれが、自社の持てる資産、実力をより具体的に見せる方向で、そのデモは作成された。

3月4日、ゲーム誌記者会見では、質問はいつごろ開発ツールがライセンシーに渡り、何社に依頼し、どのくらいの期間で上げたのかというところにも及んだ。久多良木氏は、「あくまで個人的に頼んだことなので、社数等は明かしたくないのですが、期間はとにかく各ライセンシーさんがおっしゃるとおり、短かった。1カ月ないくらい。数週間でしょう」

そう、これらのデモ映像は1カ月未満で作られたものなのだ。各社の作り方、コンセプトはさまざまだった。既存作のデータをそのまま使おう、新たに起こしてみよう。いかに表情を出せるか、ムービーレベルが動かせるか、群衆を入れ込めるか、広がりのある空間が作れるか、そして雰囲気を出せるか。あらかじめ、久多良木氏からEmotion Engineの開発コンセプトであるエモーション・シンセシス(情緒生成)の説明があったのだろう。各社それぞれの味を出した、わかりやすいデモだった。

しかし、そこに至るまでの数週間は各ライセンシーにとっては地獄の日々と言えたかもしれない。本来やらなければならない自社タイトルの合間に作る。これはそんなに簡単なことではない。ライブラリも充実しているわけではない。何ができるのか、どこまでできるのかそしてやっている時間はあるのか。当事者であるいくつかのライセンシーの声を通して、PS次世代機用デモができるまでの数週間を振り返ろう。

●ナムコの場合

いつごろから作り始めたかという質問には、極めて短期間としかお答えできません。優秀なチームメンバーが、大人数で、常識を超えた短期間で制作しました、ということです。初代「鉄拳」以降、数々の修羅場をくぐり抜けてきたつもりですが、今回が一番時間の不足を感じました。しかし結果、このチームメンバーそれぞれが、極めて優秀であることも改めて証明できたともいえます。

多くの方にお見せするのに不具合のないもの程度に考えれば良かったのかもしれませんが、垂れ流し映像ではない、次世代PSにふさわしい映像にしなければと、ついつい欲張ってしまい無理をしてしまいました。SCEIの方に、ナムコの制作はいつも「All or Nothing」だから、と言われましたが、確かにそんな状態だったと思います。

あのデモのモーションデータなどは「鉄拳3」と同じものです。技や動きのような駆け引きに関係する部分は、調整に時間が必要なため、今回はそのままにしておきましたが。このマシンは、基本はPSなので、間口は広い(=作りやすく)のですが、しかし一方で過激なマシンなので、この機能・性能を生かした方向性の見極めや、技術ではなく感性が必要です。じっくりと攻略しないと、ハマってしまう、極めて懐の深い世界です。例えば、誰が制作しても大差ない数百ポリゴンの人間のモデルが、数万ポリゴンで表現できるとなると、より好き嫌いのはっきりとした嗜好性の強い表現が可能となります。また、単純な物の動きしか出来なかった頃と違い、現在では多くの計算をこなして自由に、自然に、無意識に物を動かすことができるようになりますよね。多くのクリエイターはこの世界に最高の魅力を感じ、さまよい続けるのではないでしょうか。

作りやすかったかどうかですか。次世代PSの開発環境は、あくまでもブレッドボード(評価用基板)なので、これから改善しなければならないところもあるとは思いますが、SCEIのオープンな姿勢は、私を含めて多くのプログラマーに好印象を持たれると思います。逆に言うと、PSでこれほど短期間にデモを制作をすることは、困難だと思いますね。今回のデモは、完成したというレベルものではありません。やりたいことの大半は間に合わなかったわけですが、次に作る時には、さらに現在の数倍の余力があるはずなので、それを生かした表現の研究を当面は続けたいと思ってます。欲しがっていたおもちゃをもらった子供状態です。

㈱ナムコ VS開発部　山田 昌紀

●フロム・ソフトウェアの場合

久多良木さんから依頼があった時に言われたことは、ポリゴンをあまり意識しないで、風の表現や、柔らかい表現といったイメージを伝えてほしいということです。その時に、できていた次世代PSのデモをいくつか見せてもらいましたが、正直言って、これはか

なりすごいものだなと感じました。
　開発をスタートする際、オリジナルでいこうと考えたのは、やはりやるからには1から作ってみたいというのがあったものですから、単純なコンバートは考えてもいませんでした。オリジナルというと、では「キングスⅣ」ですかと言われると思いますが、それは違います。しかし、やはり弊社のイメージはキングスだとも言えますし、このスペックで何ができるのかと考えた時に、一番表現しやすいということもありましたので、キングスの世界をイメージして制作したものではあります。
　当初は、ポリゴン1枚も出せない状態が続き、非常に焦りました。アーキテクチャとしては難しい部分が多いので、初期の半分くらいはこの状態でつぶれてしまったのです。ですからPS用に作ったモデル(キャラクター)を出してみるというだけで、1週間くらいかかっています。その後、ようやくポリゴン数がどのくらいかなということが見えてきて、そこからモデラーとテクスチャーの人に入っていただいてという感じです。このプロジェクトでは、ガイコツ1体の表現力を増すよりは、15体くらいいたほうがインパクトがあるのではと思い、ガイコツ自体のポリゴン数は、PSで制作する際の2割り増し程度に押さえました。それよりも、どちらかというと背景の表現に気を使いました。SCEIさんの説明にありましたように、ハイレゾリューションで、テクスチャーを張らなくても、表現力がありますから。
　最終的な開発人員は10人くらいになったのでしょうか。途中、DCで開発をやっている人間にも手伝ってもらったりしました。最終的にでき上がったのは、3月1日の昼くらいです(発表会は2日)。ギリギリですね。ですから、それまでの期間はと言えば、お風呂以外には帰れないくらいでした。比較するなら、通常作っているPSのマスターアップ直前よりもきつかったと言えます。テクスチャーが潰れるという、単純なデータのバグもありましたし、あとはもう時間の問題でした。
　あの作品で、次世代PSの能力をどのくらい引き出せたかと言われれば、2割がいいところではないでしょうか。ツール自体、完全なものではないですし、またライブラリもない状態でしたから。基本的な演算に関するサンプルはありましたが、あとは自分たちで組んでいきました。しかし、これは特別ではなく、普段もPSでやっていることです。とはいえ、やりは時間的制約は大きく、いくつか考えていたシーンの制作が間に合いませんでした。城の中とか、洞くつ内。イメージを伝える上で、そこまでやりたかったんですけれど、1シーンだけで力尽きてしまったということです。他のシーンは、デザインを起こしてモデルを作って、というくらいのところまで進んでいました。鎧を着たようなキャラクターがいて、魔法効果を見せるということをやりたかったですね。あと1週間、あと1日でもあればという感じでした。
　制作を終えての印象としては、最初に触った時に若干違和感がありましたが、アーキテクチャ的にガラリと変わったわけではないですから、慣れるのは早かったと思います。また、スペック面の印象としては、整数演算とか苦手な部分はもちろんありますが、エンターテイメント用に特化した、すごいチップだと言えます。例えば雲ならば、いままでしたらテクスチャーで描いて、アニメーションさせるのですが、それを粒子で表現できる。点の1点1点を計算により動かせるわけで、形が変わるとか計算でできます。あとは半透明の表現も強いですし、開発魂をゆさぶるハードと言えると思います。

㈱フロム・ソフトウェア　CS開発3部
課長　金子章典

　この他のデモメーカーのコメントは取れなかったが、発表会のステージでのコメントを聞く限り、いずれにしても短期間でつらかったと。各社それなりにテーマを持って開発に望んだということがわかっている。
　さて、ここまで来てまだ疑問が残っていることと思う。それは、この特集サブタイトルでもある「――つまりはアヒル」の意味だ。短期間で苦労してデモを作り上げたメーカーには申しわけないが、正直言って技術説明会のデモの中で、最も印象に残ったのがバスタブと名付けられたものであった。台所のシンクのような狭い空間に水を張り、浮かべた潜水艦やアヒルのおもちゃを動かすというもの。写真で見ただけでは、ちょっときれいかなというレベルのものだ。だが、これが実際に触ってみると、久多良木氏が提唱するPS2の設計コンセプト、情緒生成にぴったりマッチする。アヒルを操作する自分のコントローラ越しに伝わる水の波紋。止まれば凪ぐし、動けば波打つ。指の動きとアヒルの動きが一体化し、そこにためられた水の味さえ思い浮かべられる。今回のPS2発表でわかったこと。NEXT PLAYSTATIONはアヒルだということ。500日は、数週間は、すべてアヒルに通じる道だったのだ。皆よ、アヒルを目指せ。

PS次世代機とデモ

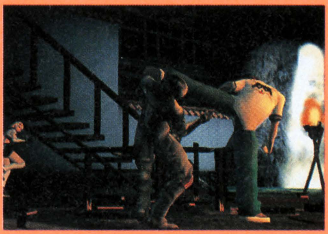
PS2のコンセプトはエモーション・シンセシス。情緒、ニュアンス、雰囲気を映像から見取るくらいのクオリティ、質感。これをより具体的に見せるため、久多良木氏が、個人的に数社に声をかけた。作



最後はスクウェアおなじみのFFⅧのダンスシーン。あのレベルは無理なく動かせる。



スクウェアがシーグラフに出展したCG作品が、きっちり動かせる。しわ、シミも見える。



スクウェア/ドリームファクトリーも格闘系を用意。空間の広がりを表現する360度格闘。



鉄拳3をPS2で表現するとこうなる。限界を知るため、群衆に囲まれた戦闘画面を作成。



Cutie Graphics 2

REIKO NAGASE

透明な横顔、その神性

永瀬麗子。1975年2月14日生まれ。世界中のレーシングゲーマーが崇拝する女王、いや、もはや女神とでもいうべき存在。最新作「R4 -RIDGE RACER TYPE 4-」(PS)では初めてプライベートシーンをのぞかせるなど、ファンサービスも忘れていない彼女。今回はgM読者のためだけにムービーの撮影やレーススケジュールの合間をぬってご登場いただきました。ちなみにキャミソールはお気に入りのものだとか。みなさんいかがでしょうか?会いたい人はナムコホームページ http://www.namco.co.jp まで。





物心 モノゴコロ

「WingMan Light」
DOS/V機対応
ロジクール
2,980円(別)
写真＝鬼頭栄次

VOL.2

歓喜の杭を握り締めろ

今でこそ機種によって位置もさまざまだが、一昔前の操縦棹といえば両膝の間に生えているものと相場が決まっていた。そもそも"joy stick"の意味がそうなのだから、想像するなというほうが無理。だからといって、いきおいだけでかぶせてみるのもどうかとは思うが――。そんな下品な演出のフォローでは誓ってないが、この「WingMan Light」、なかなか好評で売り切れのお店も多い。人気の秘密？　誰しもこの手のデバイスを選ぶときはギュッと握り締めて案配を確かめるだろう。見た目は言わずもがな、その気高い感触が男ゆえの嫉妬、憧れ、ないまぜの感情を抱かせ、気がつけば足はレジへと……考えすぎか。とはいえ部屋に持ちかえり、ファルスとともにゲームに興ずる彼の昂ぶり、まさに空飛ぶ男のココロ意気。


WonderSwan
WonderSwan™
WonderSwan™
専門誌発売決定！
「The WonderSwan」
4月16日登場
予価590円（税込）
“ ”及び WonderSwan は株式会社バンダイの商標です。


ゲームマシーン
夢子②
水野純子
夢子は田村新一、とみこと共に長い長い一本道を歩き続けていた……
あーっ もう 3日間何も食べてないじゃん! こんなの生まれて初めてだよ!
食べられそうな植物も見あたらないな……
グーッ
わぁキレイ 何か光ってる……



冷 麺
ラッキー！冷麺屋さんじゃん！
あのぅすみませんお金を持ってないんですけど一杯だけ食べさせてもらえないでしょうか……
ダメ！お金ないんじゃ
いいじゃん！
見てこの子ゲームマシーンなのタダでゲームさせてあげるからさ
ホント?!
…………
ちょっと！画面に何も映らないんだけど！
あたりまえだよソフトドリンクを飲んでいないんだから
なによそれ！


ゲームの内容は ソフトドリンクという 飲み物の中にあって
ソフトドリンク
それをゲームマシーンが 飲むことによって 初めてそのゲームで 遊べるようになるんだ
マシーン
ゲーム会社で 働いてたくせに そんなことも 知らないのかよ
だまれ!
そうじ係は そんなこと 知らなくて いいんだよ!
痛
どうしよう…… じゃその 飲み物がないと 冷麺食べられ ないのね……
大丈夫!
僕 作れるよ!
どんなゲームが 好きですか?
すもう!
すもうのゲームか…… じゃちょっと 待っててください!
はげしい やつに してね
えーと ここで水を たして……
グーーッ



つづく

水野純子（みずの　じゅんこ）　マンガ家・イラストレーター。雑誌『H』でデビュー。著書に『ピュア・トランス』（イースト・プレス）。

連日、TVで大量にオンエアされるゲームのCF。そこには、製品としてのゲームソフトとは違った形で、いろいろな事象が読みとれるのではないか？

ゲームの広告 I

「SEGAのCMは変わったのか……？」



文＝白滝明央（広告批評編集部）

あまり知られてないかもしれませんが、今年で創刊20年。新しいクリエイターを紹介したり、海外CMを特集したりと、ま、いろいろやってます。（白滝）

読者のみなさん、はじめまして。ある日、「gM」編集部から電話がかかってきて、「ゲームのCMについてコラムを書いてほしい」と頼まれちゃいました。というのも、僕が「広告批評」なんて雑誌に携わっているからなんですが。ところが、1回目にいただいたテーマを聞いて、ちょっとひるんでしまったわけです。「SEGAのCMは変わったのか？」。うわ、いきなりの大ネタ。

これ、とても1回で書ききれそうにないんですが、思い切りかいつまんで言うと、このテーマが編集部から出てきたこと自体、セガのCMに対するゲーム・ユーザーの意識を物語っている気がします。つまり、多かれ少なかれ、みんな「セガの広告戦略は、プレステのそれに負けた」と思っている。で、「広告に対する姿勢を変えなければ、ドリキャスも早晩危ういぞ」と。そうじゃありません？　秋山さん。

でも、CMが変わったか、ということで言えば、今回セガは、清水の舞台から飛び降りる覚悟で、ヤケクソなほどの大変革をしたと思います。だって、いきなり秋元康を宣伝担当役員にしちゃうんだもの。で、それがタダのお飾りでなく、本気であることは、例の「湯川専務」シリーズで実証されたわけです。もちろん、「しつこくてもう飽きた」という声や、セガの敗北宣言にゲーム開発者の士気低下を懸念する意見もあることはわかりますが、あれほどの認知度とパブリシティ効果を生んだわけですから、これを認めなかったら「じゃあ、どんなCMならよかったわけ？」ということになるでしょう。

ただ、話題になったのが“プラットホームのCM”だから、話がややこしい。つまり、色がつきすぎたキライがある。実は、この“色がつく”ことを、対するプレステ陣営は慎重に避けているのです。プレステは、発売以来一貫して、プラットホームの広告には、タレントやキャラクターを起用しません。起用してもパラッパくんやクラッシュくんといったお仲間たちです。プレステの広告制作者の方に言わせると、「プラットホームの広告は“白いお皿”である」という戦略だそうです。白いお皿であれば、どんなソフトでも乗せる（受け入れる）ことができる、と。これは、プラットホームが自己主張してソフトを引っ張ろうとしても、ソフトはついてこないという見識に基づいている。

そういう視点からセガの広告を見ると、セガは“プラットホーム・ファースト”の姿勢を何度も繰り返していることがわかります。湯川専務は、せがた三四郎と同じ轍を踏んでいるとも言えるわけです。くれぐれもこれは「そういう戦略」というだけで、「どちらが正しいか」という話ではありません、念のため。

それにしても、商品の成否を握るのは、広告がすべてでしょうか。広告は目につきやすいから、すぐに責任を負わされてしまうけど。これはあのスーパードライを生んだアサヒビールの方の言葉ですが、「商品を売るには、“商品力”“流通”“広告”の3つの要素があり、結局、売り上げは、その一番落ちこんだ部分に見合ったものになる」のだそうです。さて、セガにとっていま一番落ち込んでいる要素はなんでしょう？　僕は広告ではない気がします。



湯川専務から“常務”に降格されたのも、あくまでキャンペーンの成り行き上から。しかし、世間がそのことさえ忘れかけている今、落としどころ（結末）をどう持っていくか？　現実を巻き込む手法の正念場である。



乗り物すべてがドリフトしまくるセガラリーのCM。ブルドーザーはクレーンで吊り、それ以外もすべてワイヤーで引っ張り方向転換したという合成なしの労作。バカバカしいアイデアを大まじめに形にした作り手の熱意が光る1本。



サラリーマンがナンセンスな謀略を企むパワーストーンのCM（カプコン）。日常の一風景がラストのゲーム画面のマクラとして描かれる点で、一連のプレステCMと同じ構造を持っている。もしかすると、最大の問題点はここかも？

「gM」であって「gM」でない、もう1つの雑誌内マガジン、創刊!!

隔月刊 ゲーム春秋

第壱号

平成11年3月19日発行
編集長／岡部広樹（ABC）
記　者／箭本進一
　　　　多根清史（BIG★BURN）
不安そうに見守る人／
　　　　秋山ぞんび（gM編集部）

主にネット方面で独自の冴えを見せる“あんな人やこんな人”が編集スタッフを務める、「gM」の中のもう1つの雑誌「ゲーム春秋」。ゲームの歴史ならこいつさえ読んどきゃOK……ってわけで、いよいよ本格スタート！

'94▶'98 これまで何があったのか？ これから何が起ころうとしているのか？ 10分間でゲーム業界をウォッチ!!

Playback　5分で分かる、5年間の業界の動き



第1回目の今回は、まず過去5年間のゲーム業界の動きをまとめておこう。動きの激しいこの業界で、どういう事態が進行してきていたのか？

94年から98年を振り返ってみて、まず言えることはやはり家庭用ゲーム機におけるデファクトスタンダードの地位が任天堂からソニーに移ったこと、これに尽きる。この5年間については、起こったすべての事象が結局はこれに起因しているのだ。

任天堂はファミリーコンピュータ（ファミコン）で家庭用ゲーム機業界の産業構造そのものを構築し、ソニーは任天堂が構築したファミコン産業構造を完全否定し新しい構造を提唱したが故に市場の覇者となりおおせたのである。

ひるがえってセガサターンと松下3DOの敗北は、成功した任天堂やソニーのシステムを模倣すれば良いと考え、結局は理念なき表層的な部分での追従という縮小再生産を行うことにより戦略の一貫しない朝令暮改を繰り返し、流通・開発者・ユーザーに不信感を与えたこと、この一点にその原因を求めることができる。ゲーム会社そのものもゲームと同じで「よくできた新システムを持つ会社がユーザーの支持を集める」という事実が、これ以上ないほど露骨に証明された形となったといえる。

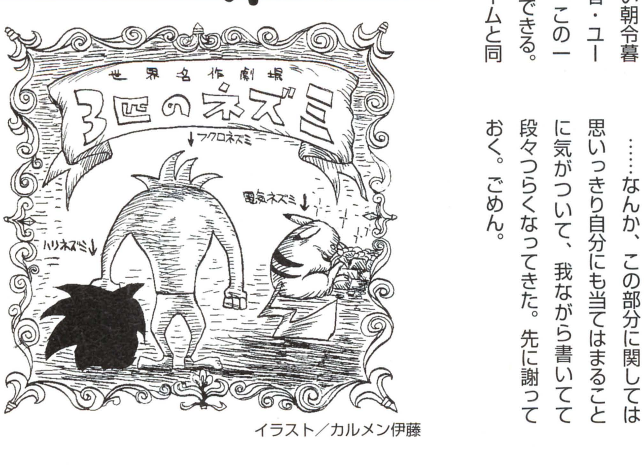
しかしゲーム開発においてソニーが取ったクリエイター至上主義策にも、大いに疑問が残る結果となった。スタークリエイターは数人輩出されはしたものの、彼らの実際に造ったソフトの質が、その知名度に比例してお世辞にも高いとは言えない状況なのである。

メディア受けする発言を自信たっぷりに繰り返すことが出来る人物は非常に便利であるが故に、雑誌はゲームの完成度に目をつむり、かくしてスタークリエイターは誕生していくのである。

……なんか、この部分に関しては思いっきり自分にも当てはまることに気がついて、我ながら書いてて段々つらくなってきた。先に謝っておく。ごめん。

カルメンが斬る！

時評マンガ



イラスト／カルメン伊藤

記者紹介



阿部広樹（ABC）
くそゲーハンター・ABCとして知られるフリーのゲーム企画屋、ライター。今年は「企画屋」の部分でも大きな動きがありそうとか。



多根清史（BIG★BURN）
インベーダーから「ノエル3」までこなすアルティメット・ゲーマー。今春創刊の「カラフル ピュア ガール」でも連載開始予定。



箭本進一
馬鹿ゲームとデジタルな血しぶきに目がない難読名字のライター。今号では「馬鹿クルマゲー」特集でも活躍しているので参照のこと。

Topics　年表で見るこの5年間の出来事



あんなハードやこんなハードがありました。そういえば、こんな出来事もありました。というわけで年表形式で振りかえる94年～98年。

1994

3月　松下電器「3DO REAL」発売
　　（当初予定の79,800円を54,800円に値下げして発売）
4月　任天堂の32bit機発売が新聞で報じられる（後の「バーチャルボーイ」）
5月　コナミ「ときめきメモリアル」（PC-Engine）発売
　　ナムコ「鉄拳」（アーケード）稼動開始
9月　SNK「NEO・GEO CD」発売（価格49,800円）
　　三洋電機「3DO TRY」発売（価格54,800円）
11月　松下電器、3DO2号機「FZ—10」発売（価格44,800円）
　　22日、セガ「セガサターン（SS）」発売（価格44,800円）
12月　3日、SCEI「プレイステーション（PS）」発売（価格39,800円）
　　23日、NEC「PC-FX」発売（価格49,800円）

「次世代ゲーム機」たちの誕生と3DOの悲劇　～セガVSソニー“二極”の時代へ

3DOは「次世代ゲーム機の最良のマーケティングだった」と評価するのがせめてものいたわりか。価格の設定、要求されるパフォーマンスなど、全て“悪い見本”になってくれたおかげで、サターンやPSの立ち上がりを助けたのが皮肉である。NEC=PC-FXは“学ばなかった”……というより後期PCエンジン人気＝ギャルゲーに特化し、最初からマイナー道に足を踏み込んでしまった。「ときメモ」人気を見れば、無理もなかったのだろうか。

1995

3月　スクウェア「クロノ・トリガー」（SFC）発売
4月　日立「ハイサターン」発売（価格64,800円）
　　任天堂「サテラビュー」システム、本放送開始
5月　SS、PSともに累計出荷100万台を突破
6月　セガ「バーチャファイターRemix」同梱のサターンを限定発売（価格34,800円に）
7月　SCEI、PSを値下げ（価格29,800円）
　　任天堂「バーチャルボーイ」発売（価格15,000円）
11月　セガ、SS「5000円キャッシュバック」キャンペーン実施
　　社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会（CESA）設立
12月　エニックス「ドラゴンクエストⅥ」（SFC）発売
　　SS、PSともに累計出荷200万台突破

“巨人”任天堂の苦悩と彷徨　～スーパーファミコンという“世界標準”の終焉

PSとサターンが値下げ合戦を繰り広げ、ほぼ互角のポジションでシェア争いの火花を散らした、この5年間で最も華やかな年。しかしこの時の“企業努力”の疲れがボディブローのように蓄積し、セガの経営を圧迫して行ったのは想像に難くない。2大巨人の体力は平等ではなかったのだ。一方“巨人王”＝任天堂が「次の時代」の方向性を見出せず、この年にバーチャルボーイを本気で“次世代機キラー”として送り出し、結果的に失敗に終わっている。鳴り物入り「クロノ・トリガー」発売もこの年。

1996

1月　日本工業新聞にて「スクウェア、PS参入」の報道
　　任天堂「初心会」解散、その後「一心会」→再度「初心会」へ。
　　カプコン「バイオ ハザード」（PS）発売
2月　スクウェア、PS参入を正式発表
　　「週刊少年ジャンプ」誌上で「ファイナルファンタジーⅦ」発表
　　任天堂「ポケモン　赤・緑」（GB）発売
3月　WARP、新作「EO」をPS向けからSS向けに変更
　　バンダイ「Pipinアットマーク」発売（価格64,800円）
5月　公正取引委員会、独禁法違反の疑いでSCEIに立ち入り調査
　　PS、累計出荷500万台突破、SSは300万台突破
　　カプコンら3社が中古ソフト販売中止の仮処分申請
　　（後、ARTSが店舗側を支援することで申請取り下げ）
　　任天堂とリクルート、共同出資で「マリーガルマネジメント」設立
6月　任天堂「Nintendo64」発売（価格25,000円）
　　SCEI、PSの新販売戦略を発表（「ザ・Best」シリーズの発表ほか）
10月　セガ、SSにおける「X指定」枠を撤廃
11月　デジキューブ、コンビニでのゲーム販売開始
　　バンダイ「たまごっち」発売

崩れはじめた“均衡”　～サターンの陰り、スクウェアの決断

前年を全盛期とすれば、この年は“混迷期”といえる。まず年頭からスクウェアがPSに参入を発表し、互角の争いを繰り広げていた次世代機間の差が一気に広がる恰好となった。“スクウェア・ショック”はこれに留まらず、年末にかけてコンビニを巻き込んだ流通革命にまで及び、初心会の解散とあいまって、旧時代の「ゲーム＝おもちゃ業界」体制のゆらぎが加速化していった。またメーカー側からは見過ごせない「中古問題」が注目を集めたのもこの年。CESA（業界団体）が一業者を告訴し、全面対決を避けて訴えは一端取り下げられたものの妥協以上の意味はなく、火は不気味にくすぶり続ける。ソニーVSセガの値下げ競争は続き、遅ればせながらN64の発売で戦線復帰を図った任天堂は、国内では両者の激突に弾き飛ばされる結果に終る。一方、順調に見えたPS陣営も、WARPがPSからサターン陣営へ劇的移籍を果たす、公取の立ち入り調査を受けるなど制度疲労が隠せず、結果的に「ザ・Best」シリーズ導入などの変革を迫られている。

1997

1月　エニックス、SCEIと正式契約。PS参入を発表
　　セガ&バンダイ、合併計画明るみに（5月に解消）
　　スクウェア「ファイナルファンタジーⅦ」（PS）発売
5月　スクウェア、ホノルルスタジオ開設。「パラサイト・イブ」発表
6月　松下電器「M2」、ゲーム機としての発売断念
10月　横井軍平氏（ゲームウオッチなどの生みの親）、死去
11月　SCEI「デュアルショック」コントローラ発売（価格3,300円）
12月　セガの流通機構「セガ・ユナイテッド」と「ムーミン」が合併
　　新会社「セガ・ミューズ」へ。

たまごっち、割れた　～うたかたの「セガバンダイ」と「FFⅦ」の衝撃

「FFⅦ」が300万本以上を売上げ、ゲーム作りを根本から変えた年。細部の完成度はともかく、圧倒的なビジュアルの美しさは大人数と莫大な資金ならではで、個々人の力量がものをいう“バンドの時代”は、少なくとも大作においてトドメを刺されたといえる。またこの年、セガ&バンダイ合併構想が浮上したが、たまごっちという「神風」に吹き飛ばされてしまった。

1998

1月　CESA、コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）らが「中古ソフト撲滅キャンペーン」を実施
　　公正取引委員会がSCEIに独禁法違反で排除勧告
2月　セガ・入交昭一郎氏、同社代表取締役に就任
3月　コンパイル（仁井谷正充社長）、広島地裁に和議申請
4月　明響社ら4社が「TVゲーム専門店協会（ACES）」設立
　　日経新聞にて「バンダイの携帯ゲーム機市場参入」が報じられる
　　（後の「ワンダースワン」）
5月　バンダイ、Pipin事業から撤退
　　セガ、新世代ゲーム機「ドリームキャスト」発表
6月　大手ゲームソフトメーカー5社が㈱ドゥーを相手取り、
　　中古ソフト販売の差し止めを東京地裁に請求
7月　㈱上昇、エニックスを相手取り「中古販売中止の権限」に関する訴訟を起こす
　　大手ゲームソフトメーカー6社が㈱アクトと同社の経営する
　　フランチャイズ加盟店「わんぱくこぞう茨木店」を相手取り、中古ソフト販売の差し止めを大阪地裁に請求
8月　PS、生産出荷総数が4000万台を突破
10月　任天堂「ゲームボーイColor」発売（価格8,900円）
　　SNK「ネオジオポケット」発売（価格7,800円）
11月　任天堂「ゼルダの伝説」（N64）発売
　　セガ「ドリームキャスト」発売（価格29,800円）

さらば、せがた三四郎　～構造不況の時代と携帯ゲーム機戦争

もはやサターンの凋落は、店頭でのPSとの扱いの差を見れば明らかだったが、5月のドリームキャスト（DC）発表をきっかけに、ソフト投げ売りの大なだれが起こった。「セガは倒れたままなのか」と朝日・産経など大新聞に展開された全面広告は、ユーザーよりも、むしろセガの上層部に向けられたレッドカードだったのだろう。その本気ぶりは、役員という以外は特徴のなかった湯川専務を起用し、「帰ってプレステしよ～」といった自虐的なギャグで話題を呼んだCMにもうかがえる。

一方、息の長い売上げを続けた「ポケットモンスター」は、ゲームボーイ（GB）に再び生命を吹き込み、N64がかすむほどの主力商品に引き上げた。これに刺激されてか、他社も相次いで携帯ゲーム機市場への参入に名乗りを上げる。しかし、永年にわたり蓄積された膨大なGB用ソフトの資産は“遅れてきた者たち”への壁として立ちはだかる。さらに追い討ちをかけるようにGB自体がカラー液晶により生れ変わり、チャレンジャーの一番手であるSNK＝ネオジオポケットは苦戦を強いられることになった。このような状況下、年末商戦の目玉になるかに見えたDCは部品供給の遅れから、“出荷台数不足”という逆風下、船出することとなった。

Games　94年〜98年、時代を彩った名作たち




ゲーム業界の動きを大局的にさぐるのと同時に、個々の商品であるゲームソフトそのものについて見てみるのも重要なアプローチである。システムやグラフィックなど、エポックメイキングな作品たちを振りかえる。

ときめきメモリアル

恋愛SLGの初期作品、というよりこのゲームから恋愛SLGの歴史は始まる。週の初めにスケジュールを組み、バラエティに富むルックスと性格の女の子たちとの出会いを狙うスタイルを継承した作品群は現在でも多く生き残っている。それでもなお本作が光を失わないのは、思いつくあらゆるシチュエーション用に用意された、莫大なイベントの数々ゆえだ。PCエンジン最後の徒花でもある。



●コナミ
●スーパーCD-ROM
●94年5月27日発売
●ほかにPS・SS版あり

※写真はPS版のものです

バーチャファイター

3次元空間での格闘という"誰でも思い付く"ことを、当時としては驚異的なクオリティのポリゴンで表現した、3D格闘の〈原型〉的なゲーム。3ボタンのシンプルさが非ゲーセン派を取り込み、その実は奥の深い駆け引きで数多くの"バーチャ・ジャンキー"たちを生んだ。その後の一連の新作はリアル感を追求しているが、1作目のカクカクした造形を懐かしむファンは今でも多い。



●セガ
●アーケード
●93年AC稼動開始
●ほかにSS版あり

リッジレーサー

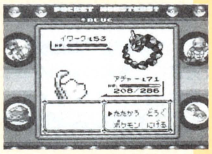
93年にアーケードで稼動を開始した当時、そのハイクオリティなCGで一大センセーションを巻き起こしたレースゲームの傑作。ハード発売と同時に投入されたPS版も、高い移植度でハード自体の売り上げを底上げした。またPS版では、ゲーム起動時のギャラクシアンをクリアすると使用可能なクルマが増える、プレイ中のBGMをCD差し替えで変更できる、などの裏技が用意されていた。



●ナムコ
●アーケード
●93年稼動開始
●ほかにPS版あり

ポケットモンスター

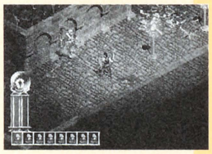
「ディアブロ」が世界におけるネットワークRPGの原体験なら、日本におけるネットワークRPGの原体験はこの「ポケットモンスター」かも知れない。モンスターを捕まえて仲間にするというコレクション欲をそそる内容に、通信ケーブルを使用したモンスター交換の要素が加わり大ブレイク。1人対1人の最小単位でのネットワークが、新たなコミュニケーションの可能性を切り開いた。



●任天堂
●ゲームボーイ
●96年2月27日発売
●発売日は赤・緑のものです

ディアブロ

「ウィザードリィ」「ウルティマ」と並んで「原体験」のRPGとして記憶されるであろう作品。通常の1人プレイだけでなく、ネットワークに接続する事で見も知らぬ他人とのプレイが可能なネットワークRPGのエポックとでもいうべき作品である。ネットワーク上ではプレイヤーがプレイヤーを殺す「PK」が出現、日本人プレイヤーを専門に殺すプレイヤーなども現れ、物議をかもした。



●ブリザード
●パソコン版
●97年春発売（パッケージ版）
●ほかにPS版あり

※権利表記は下記
※画面はPS版のものです

ファイナルファンタジーVII

ドラクエに並ぶ国産超メジャーRPGの第7弾。ハードをスーパーファミコンからPSへと移行した結果、グラフィック・サウンド共にクォリティが飛躍的に上がり、一時代を画する作品となった。また、スクウェアがこのタイトルをPSで発売することにより、それまで互角の戦いを展開していたPSとSSの販売競争にかなり明確に決着が付くこととなった。大きな意味をもつ作品といえる。



●スクウェア
●プレイステーション
●97年1月31日発売
●インターナショナル版あり

Column　文＝多根清史（BIG★BURN）

この1本!!

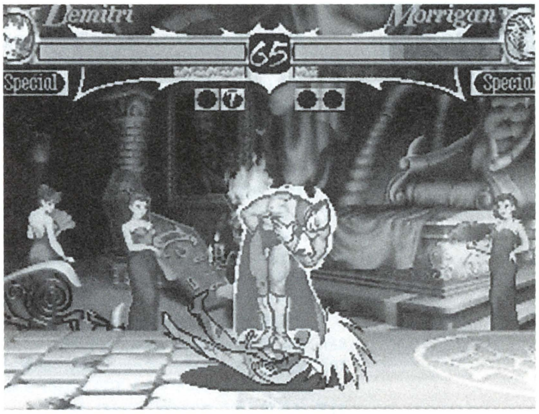
ヴァンパイアハンター

●カプコン
●対戦格闘
●アーケード
●96年SS版発売

　闇の世界に潜む"ダークストーカー"たちが集い、人知を超えた戦いの火花を散らせる、「ストリートファイターII」直系の格闘ゲーム。タイトルのヴァンパイアをはじめ、狼男やサキュバスなど、メジャーな怪物のチョイスと"アニメ絵"（これ以降のカプコン作品の基本タッチとなる）へのアレンジが絶妙にうまい。前作「ヴァンパイア」は空中ガードや"チェーンコンボ"（タイミング良くボタンを押し、技をつなぐこと）、EX必殺技など意欲的なフィーチャーがふんだんに盛り込まれたが、一方でこなれていない観も強かった。そのためこの「〜ハンター」では、初心者でも手軽に使えるAUTOモードを追加すると同時に、CPU（コンピュータの操作する敵）をより弱くすることにより、ハードルの高さを解消している。

　その一方で、マニア向けのフォローも行き届いており、連続技をつなぐ奥深さと、畳みかけるラッシュによる快楽原則を追求している。

　本作の魅力は、意表を突く怪物たちの多彩な動きだ。フランケンシュタインの怪物「ビクトル」は腕や足を巨大化させて殴り蹴り、半魚人「オルバス」のパンチは巻き貝、土偶に似た「フォボス」は脚部をヘリのように回転させて飛び回るなど、ディズニーもかくやというほどのデフォルメが利いている。それらがただの"見世物小屋"に終っていないのは、足払いのつま先から炎の当たり判定（技の勝ち負けを決める目安）まで、みっちりと練り込まれたバランス調整の賜物だ。もっとも、業務用→家庭用への移植については、あまり恵まれていたとは言えない。その原因は、上でも述べた動画パターンの豊富さ。それを収めるための記憶装置＝RAMがPSでは削り込まれており、それより少しはマシなサターンがある程度のレベルで移植していたものの、やはりオリジナルには及ばなかったのである。圧倒的なコンシューマー人口に、その真価が充分伝わらなかったのが惜しまれる。



技の1つ1つに驚きがあり、2D画面内に"格闘空間"が無限に広がる。「ストIIの子供たち」の中でも抜きんでたパワーと独創性だ。

ゲームな都市伝説



ゲーマーの間で、まことしやかに語られるウワサがある。裏技、攻略法、その他もろもろ……。あなたはこんな話、聞いたことないですか？

犬を見た！～ゲーム黎明期の一幕

ゼビウス（1983年／ナムコ）はその美しいグラフィックや背景となる物語の壮大さで話題を呼んだが、怪情報の多さにかけても他のゲームの追随を許さない。その原因は、わざと秘密にされた「ソル」「スペシャルフラグ」などの、いわゆる“隠しキャラ“によるところが大きい。当時としては、画面に見えない“隠し”を盛り込むのは破天荒な事で、会社の猛反対を受けた開発者の遠藤雅伸が、削ったと偽って残しておいたエピソードは有名だ。遠藤の狙いは図に当り、当時のトッププレイヤーたちは血眼となって“隠し”を探した。その結果、ソルやフラグは全て掘り当てられ、完全なマップを記した「ゼビウス1千万点への解法」（田尻智ら「ゲームフリーク」が作成）など、ゲーム雑誌の原型が誕生するといった副産物も見られた。

ひと通り“隠し”が解き明かされても、ゼビウスの周りに煮えたぎる熱気は、それで冷えるほど生易しいものではない。「ナスカの地上絵の頭にブラスターを7発落とすと7万点ボーナス」「バキュラは256発で破壊できる」など、日々新しいウワサが発生し、みな自分の目で確かめようと躍起になった。

その多くはデマに終ったが、中には「半分だけ本当」という厄介なシロモノがある。それが「犬」だ。ソルなどが意図して入れられたアイテムなのに対して、彼は紛れ込んだ、招かれざる客だった。アーケードゲームのROMは、少しずつ手直しされ、完成品に近づく。その過程で、本来出すつもりのない敵や手遊びで入れた習作が、そのまま残ってしまうことがある。彼らはちょっとした偶然（バグとも言うが）で現われるが、プログラムされたわけではないから、決まった操作で出すことはできない。もちろん、遊ぶ方はそんな事情を知ることもなく、日夜「犬」「ファントム」「ギャラクシアン」を求めて、大量のコインをつぎ込み続けたのである。

今となっては笑い話だが、本事件がゲームのコミュニティ作りに果した役割は大きく評価できるだろう。「共にだまされ、振り回される仲間」が、強く意識された時代であった。

あなたの知ってる「伝説」、教えてください！

ゲームな都市伝説には、地域的な片よりが見られます。あなたが聞いたことのある「ゲームに関するウワサ」を教えてください。

〈あて先〉〒103―8501　東京都中央区日本橋箱崎町24―1
ソフトバンク　AM出版局「gM」編集部〈春秋・都市伝説〉係

人に言葉あり！



インタビューに記者会見と、これまでさまざまな業界人が名文句を残してきた。歳月の中で風化しそうなそれらの名言に、今一度スポットをあてる。

「遊び方にパテントなどない」

（昭和54年・山内溥任天堂社長）

任天堂が「インベーダーによく似たゲーム」（えらく控えめな表現）を作っていた頃、インタビューを求められた山内社長（当時も）が述べた言葉。これだけを取り出すとかなり強烈なインパクトがありますが、当時はゲーム産業＝コピー基板の大量生産という時代。今の大手メーカーの中にも、それらの行為を通じて土台作りをした会社が少なくありません。山内さん個人というより“時代がしゃべっていた”のです。

しかし、それをTVカメラの前で堂々と言い放ってしまう豪放さは、やはりあの方の個性ならでは。10数年の後になって、「自社ゲームの著作権を守れ！」と訴えるご本人の発言と並べて放映されてしまい、「言ってることが当時と違いますねえ」とNHK「電子立国・日本の自叙伝」の中で全国レベルのツッコミを受けておりました。

ギョーカイ狂歌



ゲーム業界関係者の詠める“うた”

「昼飯が　ゲームに化ける　月末よ」

給料日前の苦しい時期、それでも発売される新作のゲームソフト達や、今ハマっているゲーセンのゲーム。ここで昼飯を削ってゲーム代に充てられてこそゲーマーか……。

「ドリキャスを　「ファミコン」と呼び　笑う父」

家庭用ゲーム機はみんな「ファミコン」です。プレイステーションもサターンも、一切お構いなし。若者文化を理解したといいたげな父の眩しい笑顔がそこに……。

「ファミコンに　種類があるとは　知らなんだ」

「次世代機」のおかげで「ゲームが市民権を得た」と言われて久しいのですが、一般家庭レベルでの認識は案外こんなものでしょう。意外そうな父の顔が浮かびます。

春夏秋冬

去る3月2日、プレイステーションの後継機として「プレイステーション2（仮称）」が発表された。3月4日には、バンダイの新型携帯ゲーム機ワンダースワンも発売された。

それら業界の未来を左右する重大時に挟まれた3月3日は、耳の日でありお雛祭りであり女の子の節句であり、私の誕生日である。

少年時代には誕生日が原因で旧友達にひどくからかわれ、結果、毎年3月前後は生傷が絶えないものだったことを思い出す。

そんな誕生日が嫌で嫌でしようがなく、こんなことならいっそのこと女の子に生まれた方が良かったと運命を呪ったものであった。

余談ではあるが、当時誕生日のことで散々私をからかった旧友の1人が、いまは新宿2丁目でその筋肉質な体躯をスパンコールのボディコンで包みながら元気に働いているという。彼は私の誕生日が羨ましかったのだろうか……？　いずれにしても運命の皮肉を感じずにはいられない。

そんな高校時代の修学旅行先で、私自身ですら私に瓜二つだと認めざるをえない女子高生を見かけることになった。このとき初めて、「たとえ3月3日でも男に生まれて本当に良かった」と運命に感謝したものである。

一瞬目が会った彼女もまた、男に生まれた方が良かったと思ったに違いあるまい。

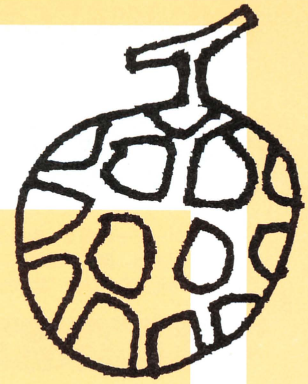
いまでは三十路を来年に控える年齢になり、3月3日も心穏やかに過ごせるが、かつて感じた「嫌だ」という気持ちの代わりに、2つの素朴な疑問が胸を去来する。

あのとき見かけた私そっくりの気の毒な女子高生、彼女はきちんとお嫁に行けたのだろうか？　そして、新宿2丁目で働いている旧友、彼もきちんとお嫁に行けたのだろうか？

（阿部広樹）

M なんとか正式スタートにたどり着いた雑誌内雑誌の「ゲーム春秋」、いかがでしたか？　阿部編集長のもと、「春秋」はまた独自の視点で突っ走っていく予定です。ご意見などをお寄せください。今回は2色4ページでしたが、その辺も随時変わります。気が付いたらそのうち「ゲーム春秋」が20ページくらいに増えてたりして……（笑）。「gM」ともども「春秋」をよろしく。（ぞ）

Little Happy



キミはまりもを飼ったことがあるか？の巻



「あなたは今、幸せですか？」

東京の街は恐ろしい。ただ道を歩いているだけで、唐突に赤の他人が、こんな質問をしてくる。

答える気もしない。これが瞬間的に感じることだろう。なんせ、相手はどう見ても並みのテンションではない。マトモに答える方がどうかしている。

しかし、〝嫌なこと聞くなぁ、このバカ〟とも思う。言われた途端に心のどこかが、すっぱくなるのだ。

この質問にはトリックがある。あなたは幸せですか？　と尋ねられて「イェーイ!!」と即答できる奴は完全にイカレている奴だけだ。

みんな、どこかは渇いている。

そもそも、「幸福論」でも語られているように、幸せには明確なカタチはないのであって、どこからどこまでが幸せで、ここから先は不幸という線引きもない。

100％の幸福を感じる時。そんな瞬間は脳がイカレてる時にしか有り得ないのである。

憧れの女に告白されて、その日のうちに幸せなムードは爆発。これは夢なんじゃないかと思うままに抱きしめ、キスからペッティングへ。

理想の身体、魅惑の声。幸せひとり占め。頭の中にその言葉がよぎった瞬間、ふと、あることに気付く。

〝あっ、家出る時、ホットカーペットのスイッチ切ったっけ……？〟

もう、幸せは100ではないだろう、気になっちゃって。

つまり、何が言いたいのかといえば、完全な幸せを求めることに意味も存在もないワケで、その中にあって、いかに小さな幸せを見つけて生きてゆくか、これが大切なのだ。

小さな幸せの存在さえ知れば、いつ渋谷で声を掛けられてもいい。

「あなたは今、幸せですか!?」

「んっ!?　地味にね」

「もっと、大きな幸せは欲しくないのですか!?」

「たとえば？」

「こうね、地味じゃなくて、大声で〝自分は幸せなんどわー!!〟と叫べるような幸せですよ!!」

「いらない」

「へっ!?」

「オレ、部屋でまりも飼ってるんだけど、アレって一年に直径一センチづつ大きくなってるワケ。アンタ、まりも飼ったことある？」

「いや、ないですけど……」

「そのまりもをさ、一年、五年単位で眺めながら、〝あっ、少し大きくなったなっ〟て感じるのが最高にオレは幸せ。小さいけどね、ダメ？」

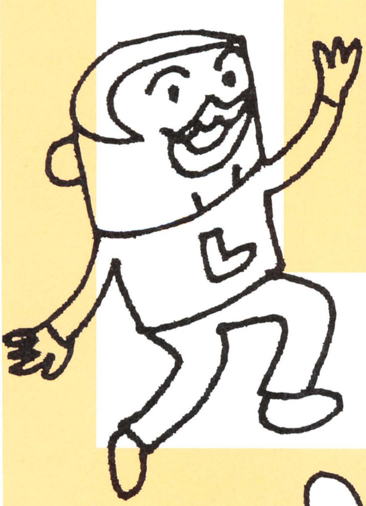
「い、いや、いいと思います……。じゃ、私、次がありますんで……」

漠然とした幸せを追いかける者より、小さくてもカタチのある幸せをつかんでいる者の方が確実に幸せだ。

ここでは、そんな小さな幸せをつかんで生活する人。驚くほどくだらないことで、小さな幸せを獲得した人などを紹介しつつ、21世紀の人間の幸福を考えてゆきたい。

幸せとは何か？

それは小さくてもいい。手にした者にのみ感じられる感覚なのである。

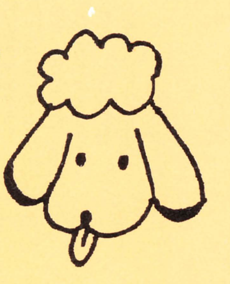


文=リリー・フランキー

イラストレーター。日本美女選別協会＃001。著書に「美女と野球」（河出書房新社）ほか。また「渚のセレナーデ」（BAY-FM 日曜26：40〜）では、ＤＪを担当。幸福と運命について考える研究家。

LILY FRANKY

小さな幸せ



電子の花園

文＝友成純一

作家・評論家。76年、「幻影城」新人賞評論部門受賞後、精力的にSF・ホラー分野に関する評論活動を展開。85年「陵辱の魔界」で作家としてデビュー後は、数々のバイオレンス小説を手がける。最新刊「電脳猟奇」は、インターネットを通じて売買されるスナッフ・ビデオをめぐる異色のホラー。

インターネットと聞いて、みなさんは何をすぐに連想するだろうか？　私がコンピュータを初めてインターネットに繋いだのは５年ほど前だが、当時はネットサーフィンという言葉が妙に耳新しかったせいか、〈ホームページ〉という言葉をすぐに連想した。ネットをサーフィンして、次から次にホームページを探検する。映画評論を書いている関係で、映画のページを渡り歩いた。映画会社のページなどには新作の予告編など入っていて、「おぉ、こんなのも見れるのか」と感動したりした。

映画祭に年に数回でかけるのだが、事務局がホームページを開設しており、上映作品のリストやスケジュール、参加予定のゲストも知らせてくれる。ついこの前まで、事前にこうした情報を掴んでおきたかったら、事務局に国際電話なりファックスなりして、返事をもらわなければならなかった。それが今や、最寄りのアクセスポイントに繋げば、簡単に情報を取り寄せられる。まったく、便利な世の中になったものである。

スキューバ・ダイビングをする関係で、ダイビングを扱っている旅行代理店やダイビング・ショップ、現地のダイビング・サービスのページも頻繁に覗いた。有り難いことに日本国内ばかりでなく、インドネシアやモルジブ、エジプトにも直に接触できる。これまでは海外のダイビング・ツアーに申し込むときには、日本の代理店を通す場合がほとんどだったが、今や遥か彼方の現地のサービスと直に連絡が取れるのだ。現地情報がすぐに得られるばかりでなく、今までよりはるかに安く行ける。

このスキューバ関連でいうと、一昨年からたびたび、インドネシアの僻地での海洋調査にボランティア参加しているのだが、主催はイギリス人の学者グループ。日本人の参加者は結局私だけなのだが、参加のきっかけはこの調査団体のホームページをネットサーフィンで発見したことだった。ひょっとしたら私でも参加できるかとＥメールでコンタクトを取ったら、ＯＫの返事が来た。向うもまさか日本人が連絡してくるとは思わなかったらしく、「さすがインターネットだ」と驚いていた。

そしてネットサーフィンで何に一番感激したかというと……ポルノのページだった。日本では性的な規制がまだ厳しくて、写真や映像で陰毛や性器を映し出すのは禁じられている。が、インターネットでは……通信回線に国境線はない。海外のポルノのページにアクセスして、ビロ〜ンとモロダシになった映像を発見したときには、「きゃっ」と嬉しい悲鳴を上げてしまった。こうなったらもう、ポルノ解禁もへったくれもない。ヤラシいエロ本を求めて裏町を徘徊し、人目を気にしつつこそこそと買う必要すらない。自分のコンピュータで堂々と、えげつない代物も見れる……！　５年前にはモデムの通信速度が遅く、パソコン本体の処理能力も低かったので、写真の多いページなど、読み込みにえらく時間が掛かった。写真が少しずつモニターに映し出されて来るのを、苛々しつつ、同時にドキドキしつつ見つめていたものだ。特にポルノ系の写真は、スピードが遅ければ遅いほど、ワクワクドキドキ、ワクワクドキドキ……。

最近、ホームページで毒物を販売している等、ネット絡みの犯罪が世間で評判になっている。私自身はそうした《危ない》ページにアクセスしたことがない、というか、どこをどう辿ればアクセスできるか判らないので覗けないでいる。が、ネットサーフィンを始めた当初から、特にモロダシ・ポルノのページをいとも簡単に見つけて以来、そういう秘密クラブめいたページもきっとあるに違いないと想像していた。殺し屋の営業ページ、詐欺のページ、テロリストの情報交換のページ、スナッフ映像、変質者の情報交換室、人身売買、原爆の簡単な作り方、その他その他その他……。だからネットは危険だ、規制する必要があると考える人もいるらしい。

しかし、インターネットとは通信手段であり、ホームページもＥメールも道具でしかない。要するに、音声以外の高密度の情報を送れる、電話回線だ。ホームページがなくても、危険な情報は電話や郵便で伝えられる。今まで、犯罪者がそうして来たように。自殺幇助のクラブや、毒薬の販売は、これまでも行われていたと思う。が、ごくごく限られた人間の目、それこそ《関係者》にしか判らない形で情報が伝えられていたのではないか。それがネットのホームページを利用するようになって、より広範な人の目に触れるようになった。インターネットのおかげで危険な行為が増えたのでなく、そのおかげで事が簡単に露見するようになったのだ、と考えればいいだろう。だからこそ、知らずにすんだはずの人々まで余計な情報を手に入れ、魔が差して犯罪行為に走ってしまうから危険なのだ、と言われれば何とも返す言葉がないが……。　何はともあれ、インターネット自体に犯罪性はない。問題は、それを利用する人間の側にある……と、今回は月並みな言葉で締め括らせてもらおう。

Vol.1

空想と幻想が混沌する迷宮に広がる妖しい雑貨市。
誰が考えたか、誰が造ったか、摩訶不思議な商品たち。
ようこそ、迷宮雑貨市へ……!!

迷宮雑貨市

SAMPLE.1 異星人の死骸！？



アメリカのニューメキシコ州にロズウェルという町がある（行ったことはないのでよくは知らないが、それほど詳細な地図でなくても名前が載っているところを見ると結構大きな町らしい）。この町の郊外にＵＦＯが墜落し、米軍によって、その機体と操縦していたエイリアンが回収されるという衝撃的事件が50年ほど前に起こった。いわゆる《ロズウェル事件》である……といっても、本当にＵＦＯが落っこちたのかどうかという問題については、いまだにハッキリとした結論が出ていないのだが、事件以来、ＵＦＯといえばロズウェル、ロズウェルといえばエイリアンと相場が決まってしまったのだ。

というわけで、記念すべき「迷宮雑貨市」第1回目のコンセプトは「エイリアンの侵入」である（いつそんなこと決めたんだ／編集部）。おお、なんと壮大で神秘的なコンセプトであろうか。まるで少年の頃に胸をときめかせた「矢○純一・緊急ＵＦＯスペシャル／私は宇宙人に××された！」のようではないか（だから、誰がそんなこと決めたんだ！／編集部）。

さて今日、カタカナでエイリアンというと、どうも映画に登場する例の黒いアレが浮かんでしまうが、異星人（エイリアン）と呼び名を変えた途端（変わっとらんやんけ！）、同じ黒でも、アーモンド型の黒く大きな吊り目を持つ《グレイ・エイリアン》へとイメージが変わる。そう、誰知らず、いつのまにかお馴染みになった（ナンカ陰謀感じるな）姿である。話はちょっと横道にそれるが、みなさんはグレイという名の由来をご存じだろうか？　このタイプの宇宙人の肌が灰色（グレイ）っぽいことからそう呼ばれるようになったらしい。な～んと単純。まったくセンスもヘッタクレもありゃしない。実にアメリカンだ。

と前置きが長くなったが（しまった、もう文字数がない！）、今回、迷宮に広がる不思議な雑貨市で見つけた商品は、墜落したＵＦＯから脱出したエイリアンが、見知らぬ土地で道に迷ったあげく「ロズウェル街境（シティ・リミッツ）」の道路標識とともにクルマに踏みつぶされたという、哀れな姿を型どった壁掛けである。

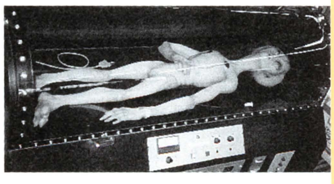
暗い夜道をほろ酔い機嫌のオッサンが、だみ声で歌なんかうたいながらボロっちいフォードのトラックを運転している姿を思い浮かべて欲しい。ちょっとハンドルを切り損なったオッサンのトラックは、道路標識を踏み倒したのも気付かないのか、何事もなかったように走り去って行く。そして後に残されたのは倒された標識と、哀れなエイリアン……う～ん、深い。

ところでこの商品、エイリアンだけに未確認情報だが、ロズウェルの土産物屋で軒先に吊るして売っているという噂である（しつこいようだが、私はロズウェルへは行ったことがないので責任はもてん）。誰か旅費を出してくれるのであれば、喜んでロズウェルまで確かめに行ってもよいぞ（そんなの、いらないって／編集部）。

ロズウェル事件って…

1947年7月、アメリカ・ニューメキシコ州ロズウェル郊外にＵＦＯが墜落、機体と異星人の遺体（生存説もある）が軍によって回収されたといわれる事件。当時新聞で大きく報じられ全米を揺るがせた。90年代に入ってから公式に否定されたが、いまだにその真相について物議をかもしている。

筆者がアメ○カの某所で撮影に成功したエイリアンとおぼしき人物。そういえば、この後、わずかに動いたような……。



文＝矩形葉児　ライター。「ガメラ３」で京都駅のシーンにエキストラ出演したのだが、本人以外、カミさんでさえその姿を確認できなかった（シクシク）。

COLUMN

秘書のよろめき

hishono yoromeki

文=ひしょ
イラスト=中村久男

毎度どうも、ひしょでしゅ。今回からこの「gM」で独り言を連載する事になりました。市役所を離れてお仕事するのは初めてなので大緊張してましゅ。でも、引き受けたのは良いのでしゅが、実際に何を語れば良いのやら、チンプンカンプンでしゅね。

例えるなら、目の前にある真っ白な原稿用紙という大海原を、ペン1本で切り開き渡ってゆく……そんな感じでしゅかね？　くぅ〜、私って結構カッコイイお仕事してましゅね。そして振り向けば、干拓事業後の諫早湾のようにカニや貝類の死骸がゴロゴロ……例えが悪いでしゅね。

原稿用紙を空に例えまひょう。その大空に向かってペン1本を携えて飛び立つ。まるで皆の制止を振り切ってフライトした風船おじさんのように……。これもダメでしゅね。そう言えば、あの風船おじさん、その後エリア51に不時着・捕獲され、エイリアンと一緒に研究材料にされている……という噂でしゅが、本当なのでひょうか？　今頃、米軍に改造されてステルス性能まで獲得した風船おじさんが、日本上空1万mくらいを酸素補給無しで元気に飛び回ってたりして。

……恐いでしゅ。

そうそう、私をご存知の方はここのタイトルが《秘書》となっている事に疑問を持たれたのではないでひょうか。これは「週刊ザ・プレイステーション」で連載している「さわやかPS市政」の《ひしょ》とは一味違う、という意味でしゅ。さらに、この《秘書》という漢字に秘められた何か得体の知れないウットリパワーで、スポーツ新聞なんかに載っている「美人秘書　紀香の秘密」とかいったピンク系の記事と勘違いしてしまい「最近のゲーム誌もわかってるじゃないか」とムフフな妄想をしているお父様方の支持を得よう、なんて魂胆も含んでましゅね。お父様、このコーナーはいつまで経ってもあなたのご期待に添うような展開にはならないと思いましゅので、近所のビデオ屋に行ってAVをレンタルされて、その澱んだ煩悩を放出される事をお勧めしましゅ。

さて、そろそろ本題に入りまひょう。あっ！　もう行数が残ってないじゃないでしゅか!!　前口上だけで終わってしまいました……って、お約束でしゅね。というようなわけで、私の赤裸々なトークは次号からでしゅ。



編集者のときめき

henshushano tokimeki

文=秋山ぞんび（編集部）

独立独歩、という言葉がある。言うまでもなく「他にたよらず、自分の信じる道を行く」というような意味であるが、実はこの言葉、私の座右の銘なのである……なんてのは、真っ赤なウソですが。ただ、先日この「独立独歩」という言葉を、ヒジョーにわかりやすい形で私に示してくれた人がいたので、今回はその時の話を……。

その日、私は駅前の通りで信号待ちをしていた。なんせ駅前であるからして、周囲には10数人の人が一緒に立っている。信号はいわゆる「押しボタン式」で、青になるまでの残り時間もわかる、ってタイプ。で、「あと少しで青になるよ」って時、1人の男が人込みをかき分け強引に最前列へ。なんだ、よっぽど急いでるのか、いったい何事か!?　と見ていると、その人、やおら信号の押しボタンを押し始めたのである。それも何度も何度も、カチカチカチカチと……。「え、なんで!?　だって、もうすぐ信号変わるじゃん」なんて思っているうち、ほどなく信号は青になり、とりあえず横断歩道を渡り始める、私を含む人・人・人……。

で、その男はどうしたのかといいうと……今度は渡らないんですね、横断歩道を！　「あぁまでするんだから、よほど急いでいるんだろう」（別にボタンを押したからといって、早く信号が青に変わる訳でもないが）なんて周囲の思惑とは関係なく、「すっく」とその場に立ち尽くしているのである。

みんなと肩をぶつけながら……。あの後、はたしてあの男がどうしたのか？　それ以上、私は観察しなかったので詳細は不明だが、その男の全身には、大きく四文字「独立独歩」と書いてあったように見えた……（ような気がする）。

そういえば子どもの頃、バスの降車ブザーを他人に押されると、無性に悔しかったのを思い出す。きっとあの男にとって、信号の押しボタンは「どうしても自分で押さなければならない」ものだったのだろう。そして、横断歩道は……よくわかりません、やっぱり。

で、この雑誌「gM」のことである。作りは普通のゲーム誌っぽくないし、今売れてる●◎○●ともかなり違う。でも、これでいいのである。だから、読者ハガキに「次からは攻略記事も載せて！」と書いてきたアナタ、「gM」はきっとそうならないと思います。もう少し、ボタンを押し続けてみます。

全国1000万ゲーマーの夢gMがかなえます！

DATA FILE:2

あなたのメモリー見せてください！





今月のメモリー嬢

小野瀬しのさん

第2回は自他ともに認めるコスプレ大好きッ子、しのさん。「トゥームレイダー」にでも登場しそうな凛々しい顔立ちの22歳。なんと12歳の頃から楽しんでいるというコスプレの大ベテランで、近々『カードキャプターさくら』の知世ちゃんに挑戦したいとか。3サイズはB93、W63、H88。なんかもう数値だけでドキドキするっすー！　黒服系のライブに行くのも好きという彼女に会いたい人は、渋谷の『聖コスプレ学園』に直行！

取材・文＝エカー
写真＝遠藤 勝
イラスト＝八重樫彩蔵

ども！　女の子のセーブデータでイク男、エカーっす。良識派読者のみなさーんっ！　罵詈雑言ありがとーっ！　今回もガンバリまーす。いやーGBカラーは紫がいいっすね。お水っぽいお姉さんにピッタリ。ボクもネイルでツンツンされたいっすー。先日渋谷を徘徊してたら『聖コスプレ学園』なるお店を見つけました。「よ～し、せっかくだからここでゲット。なんて思ったりなんかしちゃったりして」（広川太一郎風）

なんでも『聖コスプレ学園』は、コスプレはもとよりアニメとかゲーム方面にもかな～り濃い女の子が多数いるとか。そのせいもあってか、オタクな青年は当然のこと、ギョーカイ人（どこの？）男性もかなりの割合で来店経験があるという噂。え？　じゃあ、女の子のメモリーにしか興味を示さなくなったボクも、ここにいてもいい理由120％ですかぁ～ッ。ちゅーことで突然のアタックに快く応じてくれたのは、しのさん。さっそく彼女のお部屋にお邪魔とイキたいところですが、今回は個人的興味を優先してコスチューム満開のお仕事部屋へ闖入でありんす。

▼よろしくお願いしまーすっ。早速ですが、今お持ちのゲーム機はぁ？

「パソコンと、サターンと、プレステと、スーファミ。あとファミコンの初期のヤツもあります。最近、ロクヨン買おうかと思ってるんですよ。ピカチュウがやりたくて」

▼あの音声認識ゲーっすねー。あーいうのって、やっぱかわいい女の子だけにやってほしいっすね。ボクみたいな男が1人でやると、もう羞恥プレイもいいところで……ってことは、お気に入りのポケモンはピカでちゅか？

「どっちかっていうと、ピカチュウよりニャースのほうが好きかな。あと、お気に入りキャラクターっていう意味では『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』がすっごい好きなんですよ。とくにジャック」

▼うひ～、いきなり濃いところをもってきますね～。その口ぶりだと相当お好きみたいですが、おうちにもけっこうコレクションがあったりとかぁ？

「かなりありますよ。リアル系の人形とか。お客さんにもらったものもいっぱいあるんですけど。全部で30体くらいは。もう、部屋中にジャックとかゼロがうようよと（笑）」

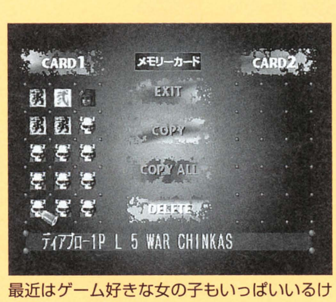
▼もしよろしければ、このホネばった体を実物大ジャックとして、あなたにジャックイン……あ、スミマセン。えっと、TVゲームはやっぱ好きなほうですかぁ？

「好きですよぉ。時間があいた時は、お店のパソコンでお客さんが置いていったゲームをやったり。あと、自宅でもエロゲーやったり（笑）」

▼エロゲーもオッケーですかぁ（喜び調）。たとえばどんなジャンルを？

「けっこうね～、SMものとか好きなんですよ。他のコにマニアックって言われるんですけどね」

▼じゃ、じゃあ、やる時は男の気持ち



最近はゲーム好きな女の子もいっぱいいるけど「ディアブロ」がわかるなんてっ！　んもう、しのさんったら、オ・タ・ク。

「ロクヨン買おうかと思ってるんですよ。ピカチュウやりたくて」





最近凝ってるゲームはぁ？

「ここ2、3日はディアブロ。さっきもお店でやってたんですよ」



休日のお楽しみはぁ？

「写真撮るの好きなんですよ。1日じゅう散歩しながら、ノラ猫とか写したり」



コレクションはいくつぐらい？

「30体くらいは。もう、部屋中にジャックとかゼロがうようよと」

になりきって、「ここが気持ちええのんか？」（笑福亭鶴光の口調で）とか感情移入プレイですかぁ？

「う〜ん、わたしはS派だけど、気持ち的にはあまり変わりないかな」

▼最近凝っているゲームはぁ？

「ここ2、3日はずっと『ディアブロ』。さっきもお店でやってたんですよ」

▼こりゃまたディープな。あ、パソコンってことは通信プレイで？

「いえ、ひとりで。だけど英語がわからないんで、『なんだこれ』とか言いながらてきとうに（笑）」

▼ところで、休日のお楽しみはぁ？

「猫と家で遊んでますよ。雑種の猫なんですけど。前に通ってたゲーセンの近くの場所にノラ猫の親子がいて、それとよく遊んでたんですよ。そしたら、近所の飲み屋のおばさんとかに『いっそ持って帰ンなさいよ、そこまでかわいがるなら』って言われて。その場でダンボールに猫を詰められて、強引に渡されたんですよ。で、それ以来ずーっと飼ってるという(笑)」

▼熨斗（のし）つけて渡されるってヤツですね。ちなみに子猫ちゃんのお名前、聞いちゃっていいですかぁ？

「名前は……ナイショです。でも、すっごい変わった名前とだけは言っておきます」

▼ということはぁー。聞いても、活字にはできない名前ということですかー。その絶妙なところでスッとはぐらかす感じ、スリリングっすー。猫とゴロゴロしてるってことは、あまりアウトドア派じゃないですかぁー？

「そうでもないです。カメラ持って外に出ると1日中フラフラしてたり」

▼なんと、写真もやるんですか？ 愛用のカメラはなんですぅ？

「ミューです。オリンパスの。散歩するのも好きなんで、暇があると近所を歩いてノラ猫の写真とか撮ってます。面白いですよね写真って。たまにきれいに撮れた子（猫？）があると、引き伸ばして部屋に貼ったりしますよ」

▼いや〜、アラーキーみたいでカッコいいっすね〜。

個人名で密送(ウソ)

Present

紅（くれない）に染まったメモリーを1名に！





ありゃ、もう終わりみたいなんで、読者プレゼントのために、しのさんのメモリーをコピーさせてくれろー。「あ、今日は持ってきてないんです」そ、そうですか。ポケステならまだしも、ふだんメモリー持ち歩いている人なんていませんもんね〜。じゃあ、こんなこともあろうかと買っておいた、このVM（新品）に、しのさんのキスマークをつけたってくださーい。メルトダウン級にホットなのを。あと、ポラロイド写真にメッセージをば。「こうですか？」（誰にも触れられたことのないメモリーに唇を寄せて）そうですーッ、もう完璧っすー。あとはこの無菌保存パック（単なるビニール袋）に自らの手で収めてください〜。てなわけで、コレがほしい人は、〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱gM編集部「愛のメモリープレゼント」係までおハガキを。できれば感想とかも書いてねー。このページに出たいというメモリー嬢も募集中っすー。



※プレゼントにしのさんは含まれません。

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、
「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。
その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。
複数回答欄はすべて使う必要はありません。集計は機械で行いますので、
ハガキは切り取り線の通りにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募ください。

アンケートハガキの書き方

1　性別

1　男性
2　女性

2　年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3　学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4　所有ハード

01 プレイステーション
02 ポケットステーション
03 ドリームキャスト
04 セガサターン
05 メガドライブ
06 メガCD
07 ゲームギア
08 NINTENDO64
09 スーパーファミコン
10 ファミコン
11 ゲームボーイカラー
12 ゲームボーイ
13 PCエンジンシリーズ
14 NEO·GEOシリーズ
15 ネオジオポケット（カラー）
16 ワンダースワン
17 3DO
18 PC-FX
19 PC-98シリーズ
20 Macintosh
21 DOS/V、AT互換機
22 携帯端末
23 その他（なし含む）

5　よく読むゲーム誌

01 Enta
02 Game Walker
03 げーむじん
04 ゲーム批評
05 ゲーメスト
06 ザ・プレイステーション
07 じゅげむ
08 電撃王
09 電撃G'sマガジン
10 電撃ドリームキャスト
11 電撃NINTENDO64
12 電撃PlayStation
13 ドリームキャストFAN
14 ドリームキャストプレス
15 ドリームキャストマガジン
16 ハイパープレイステーション
17 ファミ通
18 ファミ通WAVE
19 ファミ通DC
20 ファミ通PS
21 ファミ通Bros
22 Vジャンプ
23 PlayStationMagazine
24 64Dream

6　その他購読誌（3つまで自由回答）

7　本誌をどこで知りましたか

01 雑誌の広告
02 書店ポスター
03 店頭
04 ネット
05 知人の紹介
06 口コミ

8　gM（ジーエム）を購入した理由

01 表紙が良かったから
02 知りたいゲーム情報が載っていたから
03 特集記事が面白そうだったから
04 インタビューが面白そうだったから
05 企画・連載が面白そうだったから
06 価格が手ごろだったから

9　ゲーム雑誌でよく読む記事

01 特集ページ
02 新作情報
03 攻略
04 連載・企画
05 読者ページ
06 コミック・小説
07 その他

10　ソフト購入時に参考にすること

01 雑誌紹介記事
02 雑誌レビュー
03 雑誌広告
04 テレビCM
05 体験版・販促物等
05 店頭で

11　gMで面白かった記事、つまらなかった記事を上位から3つずつ、表1から選んでください。

表 1

01 表紙
02 gM宣言
03 巻頭ロングインタビュー 神 直利
04 特集 ファイナルファンタジー
05 NEXT PLAYSTATION
06 キューティー・グラフィック
07 物心……モノゴコロ
08 ゲームマシン夢子
09 ゲームの広告
10 ゲーム春秋
11 gMコラム リリー・フランキー
12 gMコラム 友成純一
13 gMコラム 矩形葉児
14 gMコラム ひしょ
15 gMコラム ゾンビ秋山
16 あなたのメモリーみせてください
17 アンケートハガキの書き方
18 WONDER SWAN 軍平とたまご
19 戦国TURB
20 馬鹿がクルマでやって来る！
21 特集 ゲーム業界潰れる会社、生き残る会社
22 ワイプアウトXL
23 is internal section
24 セガラリー2
25 ときめきメモリアルドラマシリーズVOL2～彩のラブソング～
26 コンバットチョロQ
27 ヴァーチャストライカー'99
28 対戦ホットギミック
29 ロボットポンコッツ
30 パズループ
31 ベストプレープロ野球
32 ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ
33 ポストペット2000
34 コリン・マクレー ラリー
35 あの頃のゲームと私
36 メカキチエレクチオン
37 蝶はすぐ死ぬ
38 他誌済々
39 オレ的ゲームランキング
40 新郊外ゲームエイジ
41 読者プレゼント

12　今まで発売されたゲームで一番好きなもの

13　これから発売されるゲームでほしいもの

14　好きなゲームジャンル

15　好きなメーカー

16　ゲームを遊ぶ頻度

01 毎日
02 週2～3日
03 週1日
04 月2回ほど
05 月1回ほど
06 好きなゲームが出たときだけ
07 ほとんどやってない
08 その他

17　本誌が月刊化したら買いますか？

01 毎月買う
02 ときどき買う
03 特集次第で買う
04 価格次第で買う
05 買わない

NEXT ISSUE

あてにならない次号予告

●巻頭ロングインタビュー
●特集 ゲームで泣きたい
●特集 最新中古問題事情
●DC2、N2000って何ソレ!?

gM第3号は、5月中旬くらいに発売です。価格は未定。※発売日延びたらゴメンなさいね。内容も変わる可能性大です。ていうか変わります。今度は許して！

郵便はがき

料金受取人払

日本橋局承認

2775

差出有効期間
平成12年12月
10日まで

103-8730

(受取人)
日本橋郵便局私書箱358号

ソフトバンク(株) 出版事業部
ジーエム 02号 編集部行

(フリガナ)		生年月日
お名前		19　年　月　日生

ご住所 □□□-□□□□	都道府県　市区郡 TEL　(　)

希望するプレゼント番号 (P160を参照)	賞品番号	賞品名

編集部へひとこと

ジーエム　02号アンケートハガキ

（書き方は64ページを参照してください）

1 性別 □

2 年齢 □□

3 学校 職業 □□

4 所有ハード

□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

5 よく読むゲーム誌

□□ □□ □□

6 その他購読一般誌

（　　　　　　　　）

7 本誌をどこで知りましたか

□ □

8 gM(ジーエム)を購入した理由

□ □

9 ゲーム雑誌でよく読む記事

□ □ □

10 ソフト購入時に参考にすること

□ □ □

11 gMで面白かった記事、つまらなかった記事を上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●面白かった

1位 □□　2位 □□　3位 □□

●つまらなかった

1位 □□　2位 □□　3位 □□

12 今まで遊んだゲームで一番好きなもの

（　　　　　　　　）

13 これから発売されるゲームで欲しいもの

（　　　　　　　　）

14 好きなゲームジャンル

（　　　　　　　　）

15 好きなメーカー

（　　　　　　　　）

16 ゲームを遊ぶ頻度

□

17 本誌が月刊化されたら買いますか？

□

軍平のたまご

Yokoi Gumpei's WonderSwan

横井軍平が
任天堂入社後に初めて手がけたゲーム
「ウルトラハンド」が生まれたのは1966年。
携帯型マルチソフト対応ゲーム機という
まったく新しい遊びを創り出した彼の思想は、
それから33年後の今年、結実した。
横井氏の遺作「ワンダースワン」の発売を記念して、
彼と任天堂の光跡を振り返る特別企画。
ナビゲーターは『横井軍平ゲーム館』の著者で
生前の氏をよく知る、牧野武文。



牧野　初めて横井さんとお会いした時、僕は「この本を横井偉人伝にはしたくない」って言ったんですよ。横井さんの本質は町の発明家だ。だけどすごい業績を残されている。だから、町の発明家が、なぜこれだけ大きな仕事を成し遂げることができたのか？　その秘密を解き明かす本にしたい、と。すると横井さんは「そのとおり。僕は発明好きのおっちゃんなんです(笑)」と言って、本のコンセプトに快く同意してくれた。で、その場でサッと「救円帯(9円帯)」を取り出して「消費税が導入されて細かいお金が必要になっても、これがあればレジでスマートでしょ？」なんて、ちょっと得意げに話されるわけです(笑)。

——小銭をプラスチックの板にはめ込むコインホルダーですね？

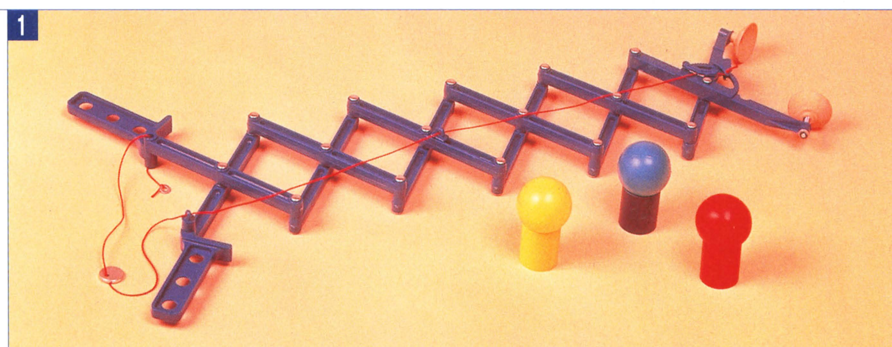
牧野　僕は笑顔を作ってましたけど、心の中で「これが100円ショップにあっても買わないな」と思っていた。すると横井さんは「こんな物を買う人はいません。だけど、預金をしたら銀行でもらえるとか、スーパーの開店祝いに配るとか、そういう使い道はある。だから、これからそういう所に売り込みをかけようと思ってるんだ」って。そのセリフを聞いて、僕は町の発明家と横井さんの違いがわかったような気がしたんです。

　横井さんは自分のアイデアに溺れない。ちょうど当時、ダウンタウンが司会の『発明将軍』なんてテレビがあって、日曜発明家がたくさん登場していたんですけど、彼らの多くは自分の発明に惚れ込んじゃってるんですよね。もちろん横井さんも自分の作品を説明する時は嬉しそうで、子供のような顔になるんですけど(笑)。そうした

し、玩具を作りつづけたかった

由についてさまざまな憶測が流れていた。氏はそうした噂を否定したうえで「もう一度、昔のように玩具のアイデアを追い求めたかったから」と自らの胸の内を語った。

3


1


[1]「ウルトラハンド」(1966年)自称「落ちこぼれ」の横井氏が工場の保守点検の暇を見つけて作ったもの。山内社長から「ゲームとして商品化しろ」と厳命されたとか。この一言がなければ現在の任天堂はないかもしれない。[2]「ウルトラマシン」(1968年)新設された開発課へ転属となり、プレッシャーの中で生み出したバッティングマシン。この商品のCMが縁で長嶋現巨人軍監督に会うことに。[3]「ラブテスター」(1969年)検流計という枯れた技術に、ちょっとひねりを加えてできた愛情測定器。ポリグラフ(嘘発見器)と同じ原理をもつ。横井氏の発想の柱である『枯れた技術の水平思考』はここから始まった。[4]「エレコンガ」(1970年)現在のリズムボックスに相当する電子打楽器。自動演奏機能もあり、音楽趣味人の間では好評だったとか。

横井軍平



よこい・ぐんぺい。1941年京都市に生まれる。小学生の頃、父が買ってくれたブリキ製のモーターボートの模型を自分で修理したことから、もの作り、工作の魅力に開眼、鉄道模型などに熱中して少年時代を過ごす。1965年、同志社大学工学部電気工学科を卒業するが、在学中スキンダイビングなどに明け暮れていたこともあり、就職活動ではことごとく失敗。当時、ディズニーのトランプや花札を主力商品としていた任天堂(株)に入社する。仕事中の空き時間を利用して作ったおもちゃが山内社長の目にとまり「ウルトラハンド」として商品化。以後、数々のヒット玩具、傑作ゲームを世に送り出す。「55歳を区切りに」と1996年に任天堂を退社した時の肩書きは製造本部・開発第一部・部長。同年、企画開発会社、(株)コトを設立し、代表取締役社長として第二のおもちゃ作り人生を歩み始める。が、翌1997年10月4日、北陸自動車道で交通事故に遭い死去。享年56歳、これからが期待される中での突然の死であった。今年の3月4日に発売されたワンダースワンは(株)バンダイと(株)コトの共同開発プロジェクトによって生まれた新世代ゲーム機。その細部にいたるまで、横井氏の思想が色濃く映し出されている。

4


2


素振りとは別に、透徹した目で「この商品はどのレベルのもので、全国で1000個のニーズなのか、それとも年間1000億円のマーケットになるのか」を見定めていたんだと思うんです。

――横井さんが任天堂にいた頃は「横井標準」と呼ばれる合格ラインがあって、商品開発の1つの基準になっていたらしいですね。

牧野 任天堂に限らず、優秀な技術者だって技術に酔ってしまうことがある。ニーズおかまいなしの商品を作りたくなる時がある。横井さんが唱えた「枯れた技術の水平思考」はそうした技術者の独りよがりに釘を刺す意味あいが強い。

誰しも自分が思いついたアイデアはかわいいし、企画そのものはいろんな方法で浮かんだりするものですけど、それを商品化する方法を知っている人は少ない。その一方で、横井さんはその公式をがっちりつかんでいた方だと思うんです。

――でも、発明おじさんみたいな側面もあって(笑)。

牧野 会ってインタビューしていると、いろいろなアイデアを披露するんですね(笑)。そういえば「車止め」もあったな……。横井さんによれば「現在のコイン駐車場の車止めは、車種によっては乗り越えられる。僕は乗り越えられない方式を考えついた!」ってね。

――ハハハ(笑)。

牧野 けっこうくだらないアイデアもいっぱいあるんですよ。いや、くだらないなんて言うと失礼なんですけど、世界の任天堂を築いた立役者とは思えないような気さくさがあって、とても腰が低くてね。一度、横井さんの講演

つまり、私は一生アイデアを出

上は『文藝春秋』(平成8年11月号)に掲載された「なぜ私は任天堂を辞めたか」の一節。山内社長との不仲、バーチャルボーイ失敗の責任など、当時は横井氏が退社した理

9



7



5



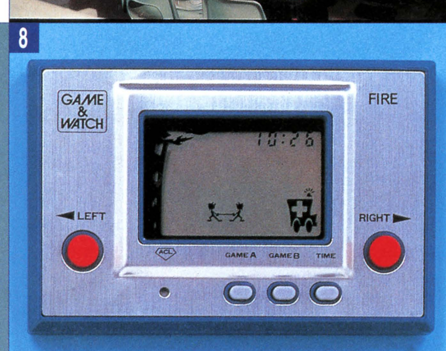
⑧「ゲーム&ウォッチ」(1980年)任天堂の経営状態を大きく改善し、世界進出させる契機を作った大ヒット商品。携帯ゲーム機という新生・任天堂の1つの柱は、現在のゲームボーイカラーにまで受け継がれている。隣の写真のワンダースワンはタテ・ヨコどちらでも遊べる特徴をもつが、その「大人が手の中に隠して遊べるサイズ」という基本コンセプトは、やはり横井思想。⑨「テンビリオン」(1980年)ルービックキューブ人気に触発されて作られたパズルゲーム。横井氏自身は解法も考えず気軽に作ったが、世界の数学者やパズルファンから支持されることに。ちなみにドイツでの商品名は「悪魔の石」。実際には兆単位の組み合わせを誇るが、イメージしやすいよう「100億とおり」として宣伝し、商品名も「テンビリオン」に落ち着いた。

6





8



⑤「NBブロッククレーター」(1970年)ブロックを組み立てるのではなく「壊す」快感を追求した逆転発想のヒット商品。他部署からの依頼仕事として、ブロックに付随するパーツを手がけた。⑥「レーザークレー」(1973年)ターゲットが光線を出して銃が受け止める大ヒット商品「光線銃SP」の開発が一段落した後「光線銃を使った競技ができないか」という社長の要請に応えたゲーム施設。クレー射撃特有の「狙い越し」を再現し、プロのシューターからも高い評価を受けたが、オイルショックの影響で赤字に終わる。⑦「ダックハント」(1977年)評価は受けたが、商売的には苦しかったアーケードのガンシューティングシリーズから、家庭用玩具に戻って作った第一作。壁に投影したカモの映像を銃で撃ち落とす、メカニズム的にも巧妙な商品。

会に同行させていただいたことがあったのですが、僕がちょっと荷物とかを持っただけで、すごく恐縮されてね。今でも印象に残っています。

――『ゲーム館』のあとがきを読んだ時も感じたのですが、基本的にサービス精神が旺盛な方だったんでしょうね。

牧野　物を作る人には2つのタイプがいると思うんですよ。作業そのものに没入して作ることとそれ自体が楽しい人と、おもしろい物を作って人に見せた時に喜びを感じる人。横井さんは「人に見せて喜ぶタイプだ」とおっしゃってました。これは僕の勝手な推測ですが、たぶん横井さんは子供の頃から物を作ることによって、人とつながりをもってきた方じゃないかな、と。自分で潜って試してみた水中銃も、それを見たダイビング仲間は喜んだでしょうし、あとカーステレオ。

――自称「世界初のカーステレオ」。クラリオンが発売する3～4年前に自作していた、という。

牧野　野球中継をあらかじめテープに録音しておいて、深夜、信号待ちしている時にそれを流すわけです。すると、その頃はまだ車にラジオしかない時代だから、隣の車のドライバーがあわててラジオのチューナーを回す。「こんな時間に野球中継なんて」と。これも大学時代のエピソードですけど、明らかに人に見せることを前提として物を作っていますよ。

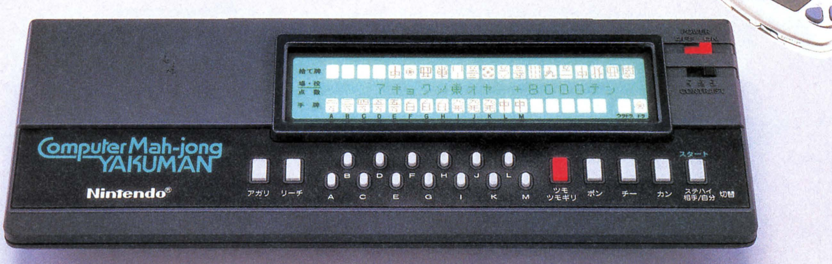
――少なくとも純粋に車で音楽を聴くために作ったわけではないですよね。茶目っ気があるというか。それに雑誌などの写真を見てもダブルのブレザーで決めていてオシャレだし、理想の上司じゃないですかね？

描いてごらん

あげていた。『横井軍平ゲーム館』P.133より。



11



⑪「コンピュータ麻雀」(1982年)CPU対戦式麻雀でありながら、2台をケーブルでつなげば対人戦もできる、当時としては画期的なゲーム機。「ゲーム&ウォッチ」とは異なるハンドヘルド(携帯)な何か――。そこから導き出された横井氏の答えは「自社でも作っている麻雀を液晶に」ということであった。この時代にして、すでに通信を意識していたのは偶然のなせる技だろうか。氏の哲学を受け継いだワンダースワンは当然通信機能を備えている。'82年当時は、誰が同じゲームを2台買うのか？ と批判もあった通信機能だが、今やあって当然なのだ。

⑬「ブロック」(1985年)⑭「ジャイロ」(1985年)異色のファミコン用ソフトとして登場したこの2作は、ロボットがセットとなっており、光線銃の原理を応用したものだった。今となっては信じがたい話だが、任天堂はアタリショックで家庭用ゲーム機に拒絶反応を示すアメリカ市場に参入するため、ファミコンにこのロボットを寄り添わせ、名称も「Nintendo Entertainment System」と変えることで「これはゲーム機ではない、新しい遊びです」と宣言した。

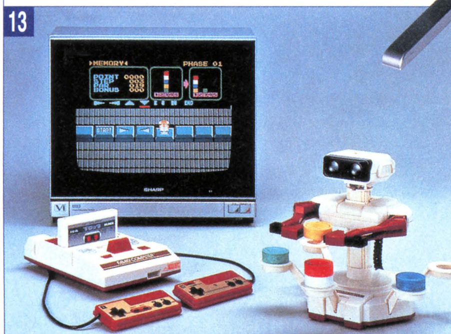
12



10



13



⑩「ドンキーコング」(1981年)⑫「マリオブラザーズ」(1984年)ハード開発者のイメージが強い横井氏だが、実はソフトの分野でも任天堂の評価を高める傑作をプロデュースしている。とくに「ドンキーコング」は任天堂がアメリカに進出するための足がかりとなった。2タイトルとも宮本茂氏とのコラボレーションである。

牧野　『ゲーム館』の編集も同じことを言ってました。「横井さんの下で働きたかった」ってね。けど僕はけっこう迷った。

——どうして？

牧野　横井さんはものすごく要求水準が高いと思うんです。自由にやらせるかわりに、きちっと仕事はしろ、というか。口で言ったり、押さえつけたりは絶対にしない方だと思いますけどね。だから、横井グループ内にいて要求されるレベルの仕事ができなかったら、自分で自分が嫌になってしまうだろうな、と。もちろん、横井さんの下で働いている人はおもしろい仕事ができるという楽しみはあるんですけど、けっこうウンウン唸りながらアイデアを絞り出していたんじゃないでしょうか。何とか横井さんに認められる仕事をしよう、ということでね。もちろん、横井さんはそこも読んでいたと思います。横井組が精鋭部隊になっていったというのは、そういう秘密があるのでは？と想像しました。

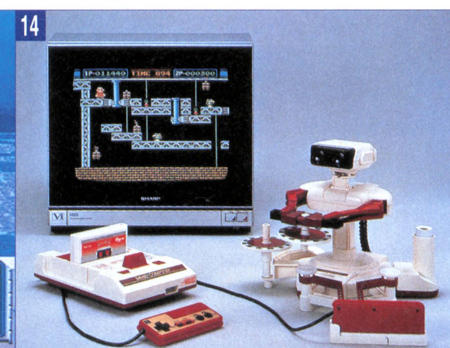
——「部下に花を持たせなさい」と書かれてましたね。

牧野　僕が取材している時も「これはだれだれ君が思いついたことだ」って、1つひとつ確認するんです。これね、出来そうで出来ないことですよ。仮にもマスコミがインタビューに来てるんですから。全部自分の手柄にする人だっている。見栄がないというより、見栄をはるポイントが普通の人と違うんでしょうね。「若い人をどんどん起用する」とか「アイデアをどんどん採用する」とか、横井さんの組織論はそれ自体そんなに目新しいものではない。だけどね、それを実行できるかって言われたら、出来ないですよ。普通ね。

モノクロで雪だるまを

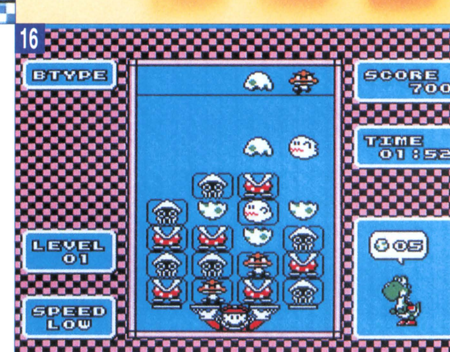
「ゲームの本質は色数の多さによらない」が横井氏の持論。人間は色を概念としてとらえていることを伝えるため、上のような例を











⑮「ゲームボーイ」(1989年)ディスプレイを内蔵しファミコンより安い価格で。難題を抱えてスタートしたゲームボーイのプロジェクト。チップオングラスという技術と液晶自体の低価格化でなんとか現実化しかけた時、最大の危機が訪れる。「人生最大の失敗。自殺を考えた」。その失敗とは液晶がきれいに見れる仰角の問題。数10億を投資したシャープへかかる迷惑を考えると、絶望的になったという横井氏。しかし液晶の改良により事なきを得、発売以来、全世界で愛されるようになった。⑯「ヨッシーのたまご」(1991年・FC/GB)処理落ちという問題から発想された異色作。⑰「スーパースコープ6」(1993年・SFC/バズーカ)⑱「マリオとワリオ」(1994年・SFC/マウス)横井氏が手がける作品には、画面内にとどまらないアイデアが光る。

横井軍平の軌跡
(プロデュース作品*含む)

家庭用玩具
'66年 ウルトラハンド
'68年 ウルトラマシン
'69年 ラブテスター
'70年 光線銃ＳＰ シリーズ
　エレコンガ
　ＮＢブロッククレーター
'71年 ウルトラスコープ
　光線電話ＬＴ
'72年 レフティＲＸ
　タイムショック
'76年 光線銃カスタム シリーズ
'77年 ダックハント
'79年 チリトリー
'80年 ゲーム&ウォッチ
　テンビリオン
'81年 ゲーム&ウォッチ ワイドスクリーン
'82年 ゲーム&ウォッチ マルチスクリーン
　コンピュータ麻雀
'83年 ファミリーコンピュータ
　(ハウジング、十字コントローラ)
　クロスオーバー
'84年 ゲーム&ウォッチ カラースクリーン
'89年 ゲームボーイ
'95年 バーチャルボーイ
'96年 ゲームボーイポケット
'97年 くねっくねっちょ
　へのへの

業務用機器
'73年 レーザークレー
'74年 ワイルドガンマン
　シューティングトレーナー
　ファッシネーション
'77年 スカイホーク
　シーホーク
'78年 デッドライン
　ファンシーボール
'81年 ドンキーコング
'83年 ドンキーコングJr.
'84年 マリオブラザーズ
　レッキングクルー
　バルーンファイト
'85年 ドンキーコングⅢ
'87年 ガムシュー
'97年 マイパズル

ファミコンソフト
'84年 ダックハント(光線銃)
　ワイルドガンマン(光線銃)
　ホーガンズアレー(光線銃)
'85年 ブロック(ロボット)
　ジャイロ(ロボット)
　アーバンチャンピオン
'86年 バルーンファイト
　レッキングクルー
'88年 ファミコンウォーズ *
'90年 ドクターマリオ
'91年 ヨッシーのたまご
　メトロイド *
　テレホンアドベンチャー *
　ファミコン探偵倶楽部 *
　「消えた後継者」「後ろに立つ少女」
　ファイアーエムブレム シリーズ *
'92年 ヨッシーのクッキー

スーパーファミコン
'91年 ファイアーエムブレム シリーズ*
'92年 マリオペイント*
'93年 スーパースコープ6(バズーカ)
　ヨッシーのロードハンティング(バズーカ)
'94年 マリオとワリオ(マウス)
　テトリスフラッシュ
　メタルコンバット*(バズーカ)
　メトロイド2 *



写真＝鬼頭栄次（p.65、p.70-71）
写真協力＝任天堂（株）、（株）バンダイ
取材・文＝牧野武文、編集部

最後の作品

Wonder Swan

サイズ：74.3×121×17.5（乾電池使用時24.3）mm
重量：約93g（電池含まず）
電池寿命：約30時間（単3アルカリ乾電池使用時）
CPU：16bit（動作クロック3.072MHz）
表示LCD：FSTN反射型LCD、224×144ドット（ドットマトリクス部）
画面サイズ：2.49インチ（ドットマトリクス部）
グラフィックス：モノクロ8階調、定義キャラ数／最大512個、
スプライト表示数／1画面中128個、1水平ライン中32個
スクリーン／2枚（重ねあわせ可能）、スプライトウインドウあり
音源：デジタル音源4ch（ステレオ）、
本体圧電発音体（モノラル）、別売りヘッドホン（ステレオ）
カセット容量：ROM最大128Mbit、RAM最大128Mbit
内蔵メモリー：EEPROM1Kbit（読み取り・書き込み可能）
本体標準価格：4,800円（税別）

横井氏が生前、自ら手がけた新作ゲームに「ヨッシーのたまご」と名づけた時、任天堂の山内社長は「なに？ そんなおもろい名前つけてえぇのか？」と驚き、後に「いい名前やな」と納得されたそうである（『横井軍平ゲーム館』より）。

バンダイとコトの共同プロジェクトとはいえ、横井氏の遺作と位置づけることができるワンダースワン。

携帯電話の人気色を研究したカラーバリエーションにPDAを思わせるスマートなフォルム、胸ポケットに入れても違和感のない軽さとサイズ。

初期タイトルには「電車でGO！」「チョコボ」「ぷよぷよ通」と有名どころがズラリ。動画も再生可能なグラフィック性能をはじめ、スペックも申し分ない。唯一突っ込むとしたらカラーでないことぐらいだが、横井氏の言葉を借りれば「色数が多いからといってゲーム性が向上するわけではない」し、

おもちゃの国のビートルズ

牧野武文
まきの・たけふみ。フリーライター。横井氏へのロングインタビューをまとめた『横井軍平ゲーム館』（アスペクト／1,400円）を横井氏自身と共同執筆。おもな著書に『Macの通信幕の内』（毎日コミュニケーションズ）、『電子メールの王様』（ソフトバンク）などがある。



ワンダースワンの話には必ずといっていいほど「伝説の人、横井軍平氏が手がけた」という枕詞が出てくる。ところが、なぜ横井氏が伝説の人と呼ばれるのか、説明した文章にはあまりお目にかからない。というわけで、ここでは横井伝説の伝説たるゆえんを紹介してみたい。

●走り続けたトップランナー

横井氏が任天堂に入社したのは昭和40年。入社するなりウルトラハンド、ウルトラマシンという大ヒットおもちゃを世に送り出す。その後、光線銃シリーズ（ライオンが吠えたり、ルーレットが回る“的”を覚えている人もいるだろう）というヒット作を生み出す。ここまでであったら優秀なおもちゃクリエーターということはできるが「伝説の人」とまではいかない。おもちゃの世界はこの時期、電子の世界に踏み込んでいき、ふつうのおもちゃクリエーターたちは挫折してしまうか、細々と昔ながらのおもちゃ作りを続けるのが普通だった。つまり電子時代に入って旧来のおもちゃ職人たちは芸能の世界の落語や能のように、伝統芸能・工芸的な道に迷い込まざるを得なかったのだ。ところが横井氏はさっさと液晶ゲーム「ゲーム&ウォッチ」を作ってしまう。これが世界的ヒットとなって任天堂は一気にメジャーに躍りでる。ファミコン以降の成功も「ゲーム&ウォッチ」あってこそのことなのだ。そしてさらにゲームボーイという携帯ゲームを世に問うた。

伝説となった理由の1つはここにある。普通のおもちゃクリエーターは「電子」という壁を作って、それを越えようとしないし、またできない。昔のおもちゃクリエーターたちはあいかわらず合体ロボのようなおもちゃを作り続けるし、ゲームクリエーターたちはゲームに専念する。ところが横井氏にはそういうこだわりがない。面白いものであれば、ピンポン玉でもコンピュータでも利用してしまう。子供たちはペットボトルでロケットを造ったかと思えば、一方では「ゼルダの伝説」を楽しむように、遊びの対象にこだわりを持たない。同じように横井氏も素材に対するこだわりがまったくない。これが常におもちゃの国のレースでトップランナーであり続けた秘密なのだ。

●すべて、すでに彼がやっていた

要するに世間では、常にトップを走り続けてきた業績をさして伝説といっているわけだが、これだけでは横井氏の偉業を正確にとらえたことにはならない。横井氏のすごさは「ゲーム&ウォッチ」以前の作品をつぶさに見ていくことでわかってくる。現在、世の中で受けているおもちゃやゲームのアイデアの源泉をたどっていくと、ことごとく横井氏につきあたるのだ。これこそが横井伝説が本当の意味で伝説である理由だ。

少し実例を挙げてみよう。今ゲームボーイがこれだけ受けているのは、とにもかくにも「ポケットモンスター」人気のおかげだ。ところがこの「ポケットモンスター」はゲームとしてみると、さほど斬新なものというわけではない。「ポケモン」が他のゲームと一線を画しているのは、なんといっても捕まえたポケモンを通信ケーブルを使って交換したり、対戦させたりできるという点にある。つまり「ポケモン」はゲームボーイの通信機能があってこそ成立するゲームなのだ。とすれば、横井氏は「ポケモン」の祖父にあたる人といえないか。横井氏はゲームボーイの7年前にも「コンピュータ麻雀」という通信対戦ゲーム機を生み出している。当時のおもちゃ業界で、通信対戦はタブーだった。お客さんに本体を2台も買わせて、さらにケーブルまで買わせることになるから、という理由だが、これを横井氏はあっさり「対戦できたら面白いじゃないか」といって作ってしまった。

また、根強い人気の「テトリス」系ゲーム、いわゆる落ちモノパズルでは、通信対戦、コンピュータ対戦、連鎖、じゃまブロックという要素が必須になっているが、これを最初に考えついたのも横井氏。ゲームボーイを開発した後、ゲームボーイ用のゲームとしてテトリスの制作にあたった際、彼が盛り込んだシステムだ。もちろん「テトリス」自体は別人の考案したゲームだが、より面白くするためにさまざまなスパイスをつけ加えていったのだ。この連鎖、対戦という要素がなければ、今日ここまで落ちモノパズルというジャンルの広がりはなかったはずだ。

「たまごっち」以降、万歩計や携帯体脂肪計といった電子おもちゃなのか実用品なのかよくわからないエレクトロニックトイと呼ばれるジャンルも人気を集めているが、これも起源をたどると横井氏につきあたる。昭和44年に発売した「ラブテスター」がそれだ。「ラブテスター」につながっている2つの玉を男女で握って握手をすれば、ふたりの親密度が測定できるというおもちゃである。いってみれば実用性はゼロ。でもおもしろい。そういう不思議なおもちゃも横井氏から始まっている。

このほか例を挙げればきりがない。脱衣ゲームも昭和49年に「ファッシネーション」というアーケードゲームでやってしまっているし、音楽系、とくにリズムの要素に注目したおもちゃも昭和45年に「エレコンガ」という形で作ってしまっている。

●横井軍平を知らない子供たちに

つまり横井氏はおもちゃの国のビートルズなのだ。ビートルズを知らない世代のミュージシャンは、ビートルズを聴くとびっくりする。「なんだ、全部ビートルズがやってしまっているではないか」と。それとまったく同じことが横井氏にもいえるのである。今のゲームクリエーターやゲームフリークの人たちすべてに、横井氏の仕事の再点検をしてもらいたい。きっと驚くに違いない。「今ある遊びのエッセンスは、すでに横井さんが見つけてしまっている」と。

ビートルズは音楽ジャンルにこだわりを持っていなかった。リズム&ブルースが出発点になっているとはいえ、ロックやインド音楽、カントリーなど、気持ちのいい音はどんどん取り入れて、オリジナリティの高いリバプールサウンドを作り上げてしまった。横井氏も同じで、面白ければ木材、金属、コンピューターとこだわりなくさまざまな素材を使っておもちゃを生み出していった。コンピューターゲームというソフトの世界にもこだわりなく足を踏み入れて「ドクターマリオ」「GUNPEY」などのゲームを作ってしまう。そして常にトップランナーであり続けた。

横井氏を失ったことは、おもちゃの国にとってジョン・レノンを失ったのに等しいつらいことであったのだ。生前の横井氏は「今のゲームは、CPU競争、グラフィック競争という遊びの面白さとは違った方向に進み始めている」と警鐘を鳴らしていた。ジョンの歌声はCDでしか聴けなくなってしまったように、横井氏の発想はワンダースワンや「GUNPEY」でしかもう触れることができない。横井氏の考えを知るという観点から「GUNPEY」をプレイしてみるのも妙味があるのではないだろうか。

電池寿命を考慮してモノクロにこだわった横井主義がうかがえて、横井ファンとしてはかえってうれしいぐらいだ。そして、子供でも買いやすい低価格。

その全身に横井氏の「携帯ゲームかくあるべし」教育が行き届いたスワン君は、どこを切っても隙らしい隙が見当たらない優等生。

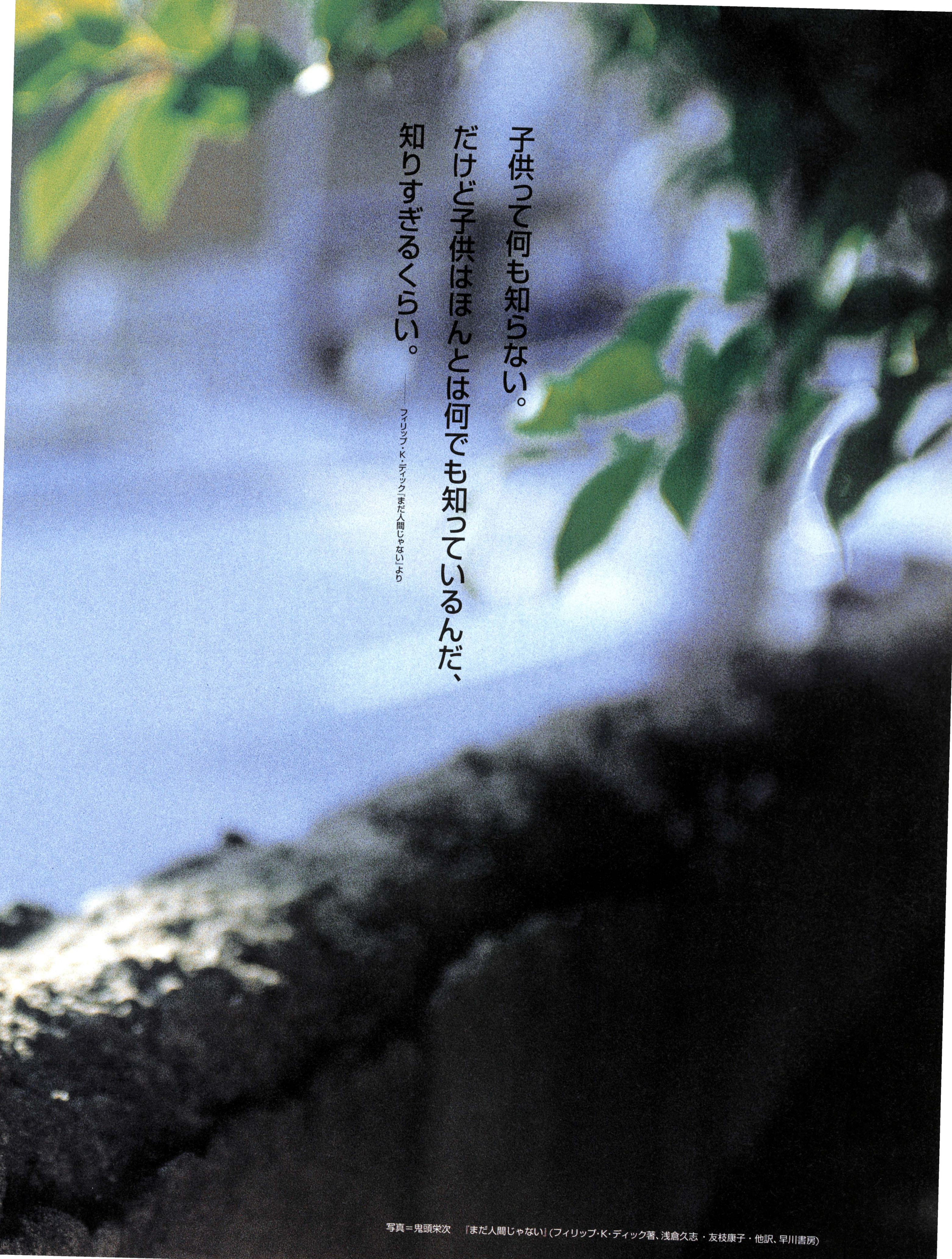
しかし、優等生には優等生の悩みがあるとでもいうか、女心をわしづかみにするような荒々しさが感じられないのも事実だ。だが、その優等生らしい無個性さにこそ、横井氏の理想が隠されているのだとしたら……。

氏は「ユーザーが何を求めているか」より「何を求めていないか」を見極める必要を説いていた。つまり「カラーも可能だがモノクロでいい」「音量調節は3段階でいい」といった「これで十分だ」と言えるギリギリの性能を探ること。

この裏のニーズを考えた時、優等生のぜい肉のなさ、そつのなさこそが、横井氏の理想の体現である、と実感できないだろうか。

とはいえ、横井氏がこの世に産み落とした「軍平のたまご」はまだ生まれたばかり。殻を破って中からヒナが顔を出すまで、白鳥のたまごかどうかもわからない。いや、もっと時間がたって、ワンダースワンを誰もが手にするようになるまで、その真価は発揮されないのかもしれない。『みにくいアヒルの子』の例もあるのだから。

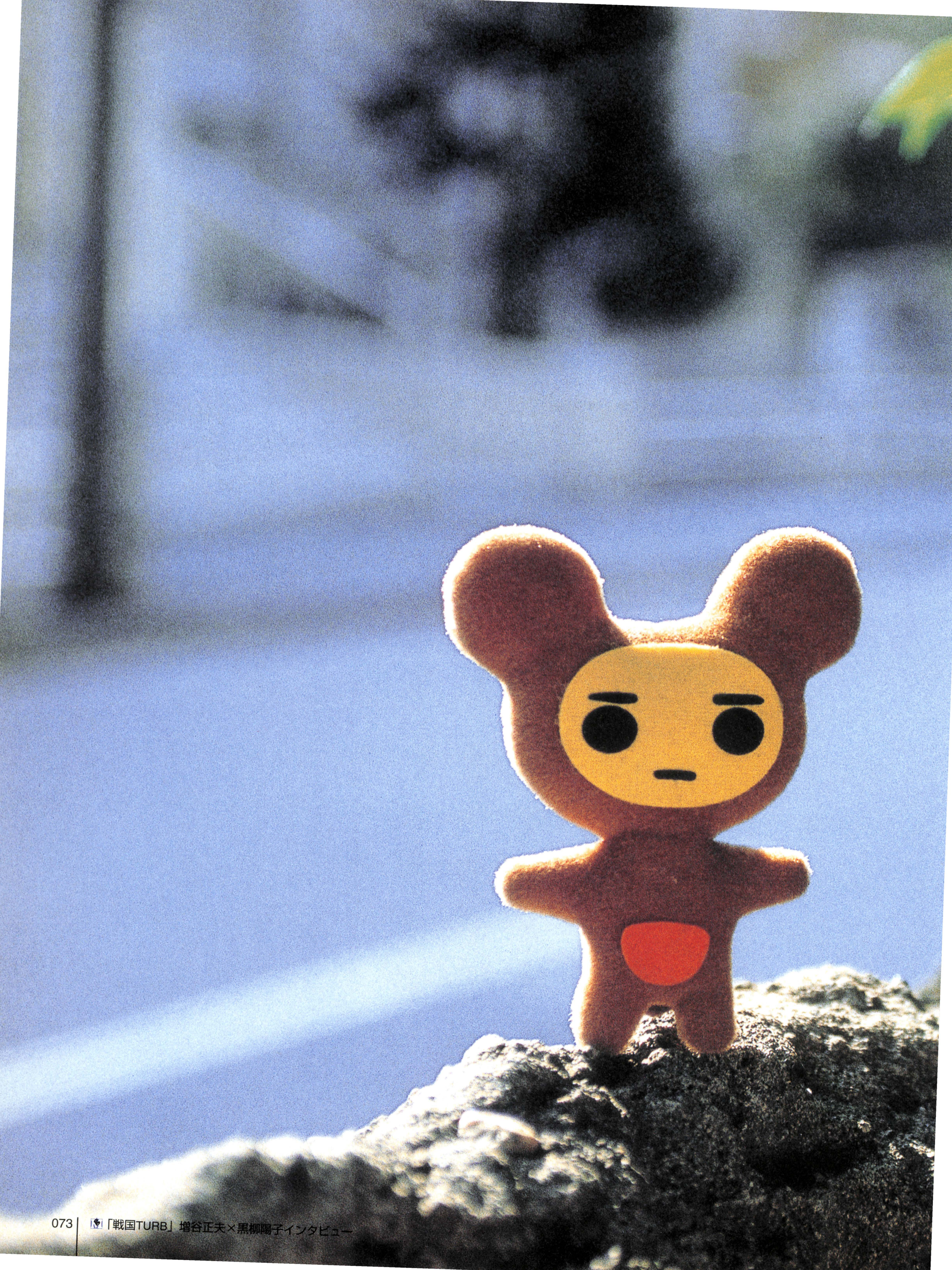
ところで、今回の企画タイトル「軍平のたまご」を横井氏はどんな気持ちで眺めているのだろうか。「いい名前やな」と納得してくれれば、うれしいのだけど。



子供って何も知らない。
だけど子供はほんとは何でも知っているんだ、
知りすぎるくらい。

——フィリップ・K・ディック『まだ人間じゃない』より

写真＝鬼頭栄次　『まだ人間じゃない』(フィリップ・K・ディック著、浅倉久志・友枝康子・他訳、早川書房)



博士、自身を語る

いて、というのは13歳ぐらい。

「戦国TURB」増谷正夫（プロデューサー）×黒柳陽子（デザイナー）インタビュー

1999.2.10.東京・箱崎にて　写真＝深港まゆみ　取材・文＝編集部

おもしろいゲームを作った人がおもしろい人である保証（責任）はどこにもないのですが、これだけはちがうと思ってましたし、違いました。ゲーム中でも活躍する、ふしぎ博士2名による博士自身の物語。はじまり、はじまり。

―黒柳さん、ひょっとして今、カラコン付けてます？

黒柳　付けてます。

―片目ずつ違う色……。

黒柳　そうです。じのちゃんと同じ。

―あぁ、左が赤で右が青だ。すごいですね。そういえば、じのちゃんって髪の毛が黄色いから、なんかこう信号機みたいですよね。あれはオツムが黄色信号とか、何か意味があるのでしょうか？

黒柳　色に関してはね、ちょっと言えないんですけどね。

―言えないんですか。

黒柳　色音痴なんですよ。音痴というか色に無頓着なんです。デザインする時も、自分が好きな色、好きな色をどんどん使っていくから、絵全体がガーッとなるんです。「戦国TURB」でも、本当に私が好きな色ばかりを使ってもらったので、まぶしい感じになってしまったりとか。あんまり色と色の調和とかを考えないので。

―でも、色はすごくいいんじゃないですか？　見てて違和感ないというか。

黒柳　それはもう作っていただいた方のおかげで。

―おかげって、黒柳さんがデザインしたんじゃ……。

増谷　もちろん、もともとの設定画は黒柳さんが描いていますが、色は雰囲気を伝えて、そのイメージをCGデザイナーさんが咀嚼して着彩していったんですよ。

黒柳　中国っぽい色とか、プラスティックっぽいとか、そういうアバウトな設定を書き込んで。

―プラスティックっぽい色？

増谷　……だから、困ったよね。

黒柳　ここは何番の色というふうに設定したほうが分かりやすいんでしょうけど、私が言ったとおりに色を置いていくだけだと、変なものになると思うんですよ。だからイメージでとらえてもらおうと。質感は具体的な物にたとえるとか、そういった説明の仕方をしてたんです。「この人は暗い人なんだよ」とか言ったほうが暗い人になる。

増谷　「TURB」というフリーソフトを黒柳さんと作っていた頃は、とりあえずやってみて「やっぱ、変えよう」というパターンが多かったんですけど、その方法をコンシューマ用タイトルにもってくると、いつまでたっても先に進まないし。今回、制作に参加してくれた人たちも「TURB」なんて初めてなわけですよ。こちらの伝えたいことを完全に理解してもらうよりも、それぞれの方の考えも盛り込みつつ……。

黒柳　えらそう（笑）。

増谷　それはだって……。「これは絶対ダメ」なんて言って作り直してもらっても、いいものにはならないかもしれないし。

―プロデューサーですものね。大変ですよね。制作中はお2人で打ち合わせとかを頻繁に？

黒柳　何か物を食べたり。

―食事がてら？

増谷　飲みに行ったり。

黒柳　魚を食べたりとかね。

増谷　でも僕は夜が弱いから、あんまり遅くまでは無理で。

黒柳　私は朝がメッチャ弱い。

―それじゃあ重なる時間がすごく短いじゃないですか。

黒柳　他の次元でつながっているから大丈夫（笑）。

―ああ、片方が寝ている間もリンクしているという……。かっこいいですね。以心伝心？

黒柳　仕事で、例えば何かの雑誌のライターさんから依頼がきて私が絵を描くと、それはもちろん私の絵なんですけど、その記事用の絵になるんですよね。やっぱり依頼された方のカラーが出ます。「使ってくれる人にとっての私のキャラクター」になる。それが増谷作品だと「同時に出られる」というか、私と増谷さんの半分ずつくらいになる？　あまり説明しなくても、出来あがった物が「あっている（正解）」んです。それがすごいところ。もう、天才（笑）？

―言葉とか、そうした表層の部分とは関係のない、深い部分で理解しあっているというか？

黒柳　言葉にはメチャメチャこだわってましたね。

―すみません（笑）。

増谷　セリフとか、ちょっと入力ミスがあるとガーガー怒って。

―怒るんですか？

黒柳　心の中では怒ってるんですけど（やさしく）「直してください」って。

増谷　いや、怒ってる（笑）。マスター



（いちばん賢くて、ものを知って

黒柳陽子

「戦国TURB」キャラクターデザイナー。nano-Ray-speX(ナノレースペクス)という別名をもつ。ゲーム中に「なのれー博士」として登場し、意識が超意識になることもしばしば。このほどめでたく1周年を迎えた企画デザイン会社、有限会社クネップ代表取締役。過去に「たまごっち」のキャラデザインを手がけたことでも知られている。

アップ直前なんて「人に入力させるとまた間違うから自分でやる」って。

黒柳 それでも違っていた……。

増谷 それは自分のせいだろ(笑)。

——絵の話に戻しますが、黒柳さんが絵を描く時って、どんなふうですか？

黒柳 家(クネップ)で。膝の上に何かこのような物(gMを手に取りながら)、雑誌とかを置いて。

——画板ですね？

増谷 とてもプロの絵描きとは思えない……。

黒柳 いっぱい紙を置いてあるところから紙を持ってきて。何枚かガバッと取ってくるので、部屋のあちこちにその取り残しがあるんですよ。鉛筆、筆ペン、マジック……筆は選ばないんですけど『戦国TURB』の頃は鉛筆が気に入ってたので絵コンテも鉛筆描きが多くて迷惑がられてたんですよね(笑)。

増谷 僕がスキャンして濃くしてからCGデザイナーさんに渡してました。

——黒柳さんは以前「子供の絵はすばらしい」とお話しされてましたが、創作風景も子供が描くような感じですね。

黒柳 絵ってプロもアマチュアもないと思っているんですけど。あえて言えば、子供のほうがプロに近いものを作っていると思うんですね。プロの絵というのは、ある意味プロっぽさが感じられないから。職業イラストレーターとか、プロなんですけれど、画家としてのプロ、私が考えるプロという意味では、ちょっとレベルが低いかな……という。

——なのれー博士から見ると？

黒柳 そうですね。絵の理想的な姿というのは、子どもが何も考えずに描いた絵。才能だけで描いているというのが重要なんです。方向性とかコンセプトみたいなのはできるだけないほうが才能に近い。才能、つまり「本当のもの」に近いと思っているんで。だから「このゲームでは……」なんて私が語っている時はデタラメを言っている場合が多い(笑)。本当は「わきあがってきたものを描く」という感じ。

——ピカソも「子供のように絵を描くために何十年も勉強してきた」といったことを語ってましたよね。テクニックから自由になるために、ずっと修行してきたみたいな。

黒柳 私はそれに気づくのがすごく早かったんですー(笑)。というか、その域に達するのがすごく早かったんです。無駄のない生きかた。ちょっぴり無駄な時期もあったけど(笑)。

——では、いくつぐらいでテクニックは完成しましたか？

黒柳 15ぐらい(笑)。

——えっ。

黒柳 自我が確立されたのが13歳ぐらいだと思ってるんですけれど、それから、あんまり成長していないから。いちばん賢くて、ものを知っていて、というのは13歳ぐらい。

増谷 そうかもね。僕も小学校の頃から何も変わっていないような気がしますよ。

ているところを殺されるよりは、
だほうがいいよ、という感じ。

——持ってるオモチャの値段が違うだけとも言いますよね。大人と子供の違いって。

増谷 オモチャもあんまり持っていない子供だった(笑)。いたのは近所の動物ぐらいで。

黒柳 動物がオモチャってすごい贅沢ですよね。

——野性児っぽい子供時代を過ごされたとか？

増谷 いや、そういうわけではないですけど、近所に羊とか牛とか馬とか山羊がいたんですよ。で、家には鳥がいて金魚がいて鮒がいてトカゲがいてクワガタがいてカマキリがいて……。

黒柳 よく動物を育てられるなと思うんですけど……金魚とかを増やすんですよ。増谷さんは「放っておくと増える」とか言うんですけど、ふつう増えませんよね？

増谷 死なせちゃうんですよ。黒柳さん。

黒柳 ウチは動物や生き物が育たないです。もう、すごい手間をかけて、手間をかけ過ぎて殺しちゃう、みたいな感じ。魚もペーハーの薬とかを調整して調整して……でも、死んでるんです。

増谷 そんなのやったことない。

黒柳 増谷さんはやってないのに金魚が増えるんですよ。私はこんなに努力してるのに……。

増谷 たしか幼稚園ぐらいの頃、鳥を買ってもらって、かわいがりすぎて首を折っちゃって。その時の傷が今でもずっと残っているので、生き物は大切にしますね。

黒柳 ふつう首は折らないでしょ？

増谷 でも、その後は2羽のつがいから30羽ぐらいにまで増やしたよ。鳥かご4つにインコがいっぱい。

——ギュウギュウですね。

増谷 増やしたインコを山に放しに行ったりして……。

——じゃあオモチャはないけど、動物たちと話したりする、ちょっとアブない感じの少年だったんですか？

増谷 羊が一番の話し相手でしたね。いまだに通じているところがある。

——あーそれで「ひつじ博士」なんだ。

黒柳 たぶん、増谷さんは本当に動物の言葉や気持ちが分かっていると思うんですよ。というのは、私がいくら説明しても、ほとんどの人は分かってくれないんですけど、説明しなくても分かるのは、この方だけ。

——動物を理解するように黒柳さんを理解するんですね。他の人は分かってくれないんですね？

黒柳 なんで聞いてくれないのか……。なんで話を聞いてくれないのか(笑)。

増谷 そんなこと言って、屈折してる人のように思われたら困るよ(笑)。

——増谷さんは動物が友達だったということですが、黒柳さんの子供の頃は？

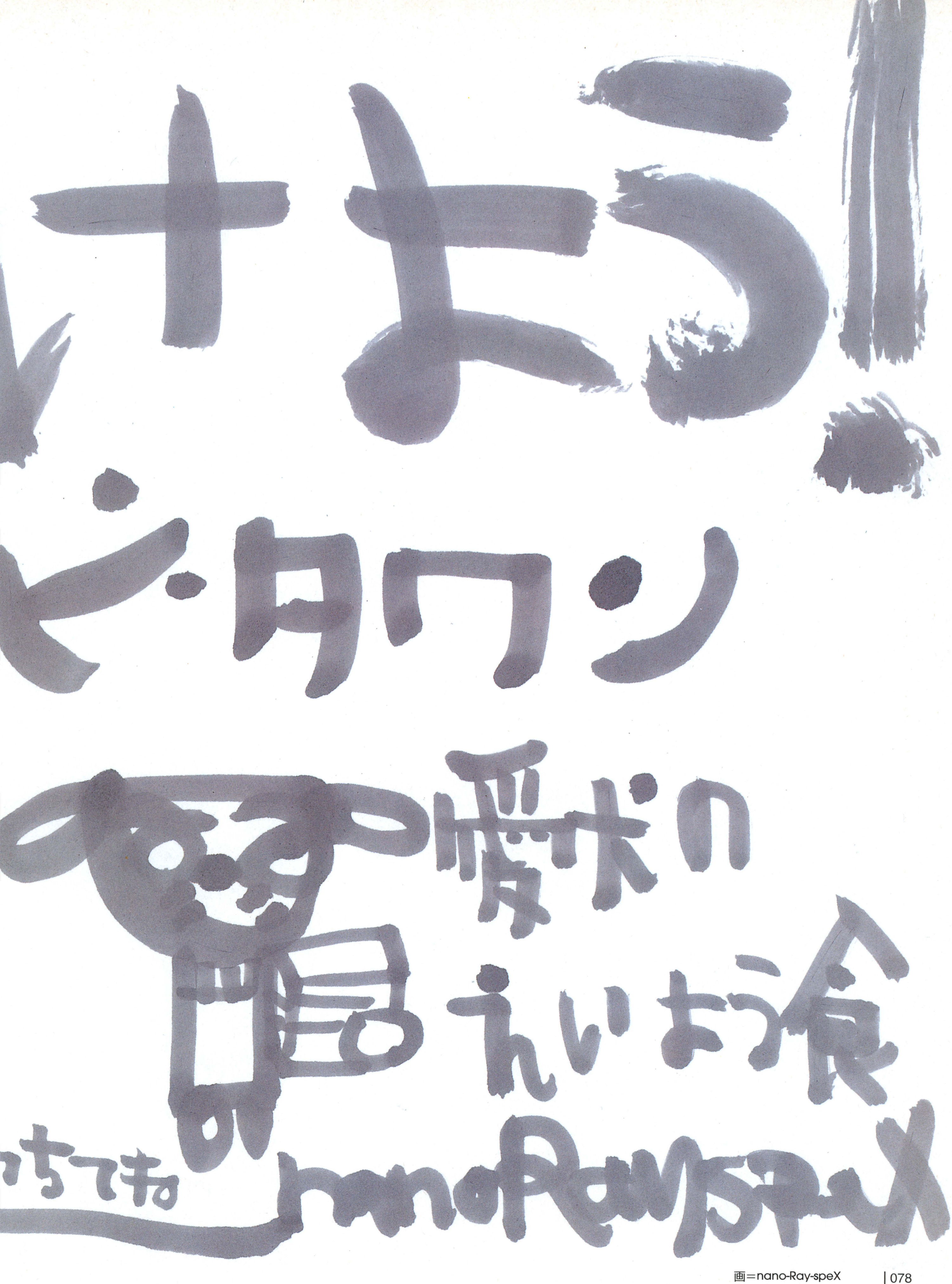
黒柳 私は本しかない。本がオモチャがわりのようだったんですけど。小さい時に読んだものって、今とずいぶん解釈が違っていたり、独自の解釈だと



ちょっとやられて逃げようと
逃げずにもう一回たたいて死

増谷正夫

「戦国TURB」プロデューサー。ゲームには「ひつじ博士」として登場し、腹話術ダークドールをかた時も離さない。フリーソフトクリエイター集団「Bio_100%」の羊男としても知られ、PC-98用のフリーソフトウェア「TURB 1～3」「戦国TURB」を手がけている。日本電気ホームエレクトロニクス株式会社・ソフト開発推進グループのプロデューサーでもある。



画＝nano-Ray-speX


たす
エゴ
キャラの目的を

思うんです。子供は情報そのものからしか得ることができないというか、大人になるに従って、人間はどんどん曖昧な、ファジーな考えができるようになるんですけど、子供の頃は理屈でしか考えられないような気がするんですよね。私は外で遊び回れない……ちょっと肉体の都合があったりとか、本はいっぱいあったし……え？

増谷 何を言ってるのか、よく分からないよ(笑)。

黒柳 よく分からなくなってきた(笑)。

増谷 僕はぜんぜん本とか読まない子供だったな。

——でも、お2人とも子供の頃から何かを作るとか、絵を描くとか、そういうことは好きだったんでしょうね。

増谷 工作は駄目なんです。不器用なんです、手先が。図工の時間とか、手で工作するのがすごく下手で。

黒柳 私もそう。下書きまではいいけど、色を塗るとはみ出してギャーッとなっちゃう。

——根気に問題があったのでは？

増谷 コツを教われればよかったのかもしれないけど。

黒柳 そうですね。でも、習熟すると才能からは離れていっちゃうから(笑)。私は子供時代だけでなく、デザイナーになってからもデザインソフトがない頃は苦労してましたね。定規を使ってカッターでまっすぐに切ることができないんです。ガンガン曲がって(笑)。

(さあ、つぎはきみが、しあわせになるばんよ。)

DTPになってよかった。

——お2人は、そうした道具の発達によって生まれたクリエイターということ？

増谷 そういう物を作ってくれた人にはすごく感謝してます(笑)。

黒柳 でも、クリエイターという職業はいつから職業になったんですかね。

——黒柳さんにとって「クリエイター」というと？

黒柳 クリエイターというのは肩書きとかじゃなくて、男とか女とか何かそういうような……老人とか、そういう分類の中の1個って感じがします。

——いいですね。

黒柳 とか言ってますよぉ(テレ笑)。

——そろそろ話題をゲーム誌っぽく。「戦国TURB」で1つ気になってしょうがないことがあって、クマ→ネコにコンバートされた兵士は、なぜデフォルトで「SUICIDE(自殺)」オーダーになってるんですかね。ムリヤリ種族変換されて自暴自棄になっているとか？ 僕は常に防御オーダーにして、兵士達ができるだけ生き残るようにします。

増谷 それをプレイヤーに意識的にやらせるため、ですかね。

黒柳 形あるものは壊れるほうに向かっていきますよね。意思とは別に。人もみな、一生の間、死に向かっていくんだというような……。

増谷 戦闘中、ちょっとやられて、逃げようとしているところを殺されるよりは、逃げずにもう1回敵をたたいてから死んだほうがいいよ、という感じですか(笑)。いや、そのほうが悔いなく死ねるかな、と。

——まぁ、戦争ですものね。このゲームで遊ぶ時は、それを忘れちゃいけませんよね。

増谷 ユーザーの方から「兵隊が死ぬのがイヤだ」というご意見をいただいたんですけど、これは戦争ですから。がまんしてほしいです。

——制圧したエリアで、たいにゃんを狩りまくったりするわけですが、あれも戦争における略奪行為を表現しているわけですよね？

黒柳 そうですね。当然そうですね。

増谷 いえ、僕的には子供時代の「虫取りの思い出」なんですけど。

——えっ？ そのまま？

増谷 たぶん僕が野原で捕まえていた虫たちは、こういう悲鳴を上げていたんだろうなって。やはり、あの頃の記憶というのは鮮烈ですから。虫を採りながらお祭りのお御輿についていった時なんて、帽子の中でカマキリが共食いしてたり……。あと、センチコガネという、玉虫のようにピカピカで宝石のような羽根をもった虫がいるんですけど、そういうのが牛の糞から出てきたり……。汚いものから、こんなにキレイなものが出てきた……なんて、驚くわけです。

——その時の気持ちも。

増谷 入ってますね。たぶん。

黒柳 私も、ベランダにオタマジャクシの模様ができていた。

——それは……。まあとにかく、そういう思い出がいっぱいつまった作品だと。いや、別に強引にまとめるつもりはないですが……。最後に「できそこない」ですが、裏の主人公と解釈していいんでしょうか？

黒柳 主人公にされちゃった……。というか、いちばんおいしい役柄なんですよ。じのちゃん、ねこ兵、ひつじ兵は死ぬし、ねこ将軍とかは決まった時しか登場できないし、くまやうさぎはねこに変換される。だけど「できそこない」だけは、ずっとその形をとどめつつ、死なないし、登場している時間も長い、という。

——不思議なのは、くまやうさぎは少し人生に憂いたような表情をしているのに、できそこないになった途端、笑みをたたえて花を眺めている、という。ねこ兵の失敗作であるにもかかわらず。

黒柳 それが「完成」なんです。やっぱり私って天才(笑)？ だって、理屈がとおっているもの(笑)。

——ニーチェのいう超人？

黒柳 そう言ってしまうと、どうなんだろう……。でも、そういう解釈はすばらしい。どんどん記事にしてほしいですね。そういう違いのわかる人にはもっと声を大にして、拡声器を持って街宣してもらいたいです(笑)。イヴァンジェリストとして。



こんにちは、くまちゃんうさぎさん。
きみたちよかったら、
れきしと、でんとうと、めいよある、
ねこになってみない？
なんでさ。
やだよ。
まあまあ、そういわずに。
げっ!!
どうよ。
ねこのきもちだ。
(うそー！)
さあ、つぎはきみが、
しあわせになるばんよ。
え、ちょっ、
たまにはしっぱいするようじゃな。
ま、そういうわけで、がんばってね
じのちゃんどの。

•••。

「戦国TURB」 DC NECホームエレクトロニクス アクションRPG 1999年1月14日発売 5,800円

やって来る!!

「クルマの登場するゲーム」といえば、
「レース」とくるのが相場。
すなわち「レース」とくるのが相場。
リアルなグラフィックに正確な挙動が、
極上のエンタテインメントを提供して
くれるのも事実だろう。ところが、
「スピードの追求」という呪縛から
解き放たれることにより、
結果的に「異次元のおもしろさ」という
ヤツを手に入れてしまったゲームたちがいる。
「gM」では、彼らのことを「馬鹿クルマゲー」と
命名することにした。
キーワードは「チューニング」でも
「ドリフト」でもない。
そう、「ミサイル」と「爆発」。
今回はその魅力にとことん迫ってみる!!



※写真は「マッドマックス」(ワーナー・ホーム・ビデオ)より ©ワーナー・ホー

馬鹿がクルマで



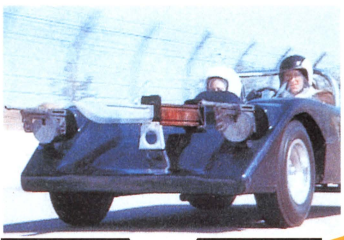
クルマが出てても
レースじゃない!!
跳べ、ブチ壊せ、ミサイル発射!!
そう、人はそれを「馬鹿クルマゲー」と呼ぶ……。

●**閃光！　激突！　馬鹿グルマ映画**

映画の中における自動車といえば、スピード、パワー、ファッションといったさまざまな夢を内包するドリーム・マシンだ。しかし彼女を乗せてレインボーブリッジを走らせる外車や、贅肉そぎ落として同じところをぐるぐる回るレースカーなんぞ、軟弱でいけない。やはり自動車は男の憧れ、装飾とネオンぎらぎら、走行力学を無視してでも派手に改造された自動車がその鋼の肉体を激突させる様こそ、見る人を楽しませ、乗る人のガキ大将魂を満足させるというものだ。そこで今回は、湾岸道路を爆音立てて走る夜露死苦自動車も土下座して許しを請う、強力無比、一度見たら一生その虜になるような映画の改造カーを紹介しよう。人はそれを、馬鹿グルマと呼ぶ…。

●**獣性武装殺人自動車競争**

馬鹿グルマといえばやはりこれが最初に浮かぶというのが「デス・レース2000年」('75)。西暦2000年(……って、来年じゃん)、政治制度の変わったアメリカでは、途中でどれだけ人間を轢き殺したかで勝敗が決する、政府主催の殺人カーレースが人気を博していた。世界各国からレースに参加するために集まってきたレーサー達の乗る自動車は、前面に鮫の歯、背中にノコギリ状の刃を付けた「ザ・モ



重量増もなんのその、
とにかく過激なデコレーションに身を包む馬鹿グルマたち。
そう、ミサイル＆機関砲が彼らの正装だ!!　空力なんか関係なし、
スピード以外の「何か」を求め、彼らは今日も走るのだ!!
では、ゲームの中に進出する以前は、彼らはどこを走っていたのか……？
そう、スクリーンの中を走り回っていたのである。
ここでは、映画の中の「愛すべき馬鹿グルマたち」を一挙に紹介する！

MOVIE

文＝天野譲二（ライター）
映画とゲームをこよなく愛する、編集者兼物書き兼電子遊技鬼畜道師範。メガフォース東京支部の永久隊長を拝命しつつ、主に「映画秘宝」方面で活躍中。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

スクリーンを駆け抜けた愛しの馬鹿グルマたち。





メガフォース（1982年・米）
監督／ハル・ニーダム　主演／バリー・ボストウイック　※自由主義国家が密かに結成した緊急機動軍団メガフォースの活躍を描く。指揮戦闘車タック＝コムの造形にファンも多いがビデオは廃盤。



マッドマックス
（1979年・豪）
監督／ジョージ・ミラー
主演／メル・ギブソン
ビデオ・2480円(税別)
DVD・3400円(税別)
発売元／ワーナー・ホーム・ビデオ



マッドマックス2
（1981年・豪）
監督／ジョージ・ミラー
主演／メル・ギブソン
ビデオ・2480円（税別）
DVD・3400円（税別）
発売元／ワーナー・ホーム・ビデオ



マッドマックス サンダードーム
（1985年・豪）
監督／G・ミラー
主演／M・ギブソン T・ターナー
ビデオ・2480円（税別）
DVD・3400円（税別）
発売元／ワーナー・ホーム・ビデオ



デスレース2000年
（1975年・米）
製作／R・コーマン
監督／P・バーテル
主演／D・キャラダイン
ビデオ・3900円（税別）
発売／彩プロ、SBS、JVD
販売／ジェイ・ブイ・ディー



© ワーナー・ホーム・ビデオ



© ワーナー・ホーム・ビデオ



© ワーナー・ホーム・ビデオ



© 1997 コンコルド＝ホライゾン提供（リマスタリング1996年）

ンスター号」、マシンガン二挺と長刀をボンネットにくっつけた「ピースメイカー号」、鉤十字マーク入りのバズーカ砲を背負った迷彩ボディの「V1・ロケット号」、わけのわからん牙を前面に付けた「ザ・ライオン号」、牛の顔をして前面に鋭利なツノを伸ばした「マッド・オックス号」など、チープながらイカすという言葉がぴったり当てはまる。こいつらが爆音上げて妨害しあい、ガンガン人間轢き殺して、紅い布をはためかす闘牛士と闘い(笑)、ゴールを目指すのだ!

もしこの作品が気に入ったのなら、ピー・プロのTV番組「電人ザボーガー」も観るといい。無敵のサイボーグ刑事が、人間型ロボットに変形するバイク・電人ザボーガーに乗って悪の組織Σ団と闘うという物語も壮絶だが、Σ団のロボットももの凄い。塗装した軽自動車の屋根に人形の上半身を付けた「デスガンダー」、トラックの運転席を巨大なブルドッグの顔のマスクで覆い、両脇にかわゆい腕を付けた「ブルガンダー」という自動車型ロボットが出てきて大暴れするから。

●無敵装甲大型車大陸横断

男の夢がスポーツカーなら、漢の夢は、見かけがゴツい、大艦巨砲の大型車だ。

というわけで一度乗ってみたいのが「弾丸特急ジェット・バス」('76)のサイクロプス号。こいつは二階建てのバスを列車のように二台接続した、32輪・全長50m・75tの超巨体。前面は2人乗りの運転席が顎のように突き出ていて、そのフォルムは新幹線のようだ。このバスは原子力エンジンを搭載し、そのエネルギーでニューヨークからデンバーまでノンストップで突っ走る。車内には客室、レストラン、バーは言うに及ばず、ボーリング場、プールまで完備(バスの車内ということで、全部異様に縦長で細いのが情けない)。口やかましい乗客を満載して、崖から落ちそうになってシーソー状態でギッコンバッタンしたり、前後に分離したり、自動万国旗揚げ機を作動させたり、暴走しまくった。

大陸横断といえば、「世界が燃えつきる日」('77)。核戦争後の崩壊した世界を、楽園目指してひた走る装甲車・ランドマスターは、やはり二台の車を連結させたスタイル(ベースは米軍の水陸両用車だということだが……)。三角形に並んだ三輪タイヤを4組、計12個のタイヤを駆動させ、レーダーとTVモニター、50口径機関銃とロケット砲、シャワー室を装備。後部にはバイクを格納し、ワイルド7やヤマトのように背面から出撃させることができる。デザインはイマイチだが、コンクリートの壁を体当たりでぶち破るわ、水上走行するわ、まさに走行要塞という性能を持ち、個人的には最高のマイ・フェイバリット・カー。その後撮影用の自動車がハリウッド近くの某社の庭にうち捨てられていたが、「超時空兵団エイペックス」というB級映画にも出演。再会を涙して喜んだ経験がある。

●未来改造車荒野大爆走

さて、それでもここらへんはまじめに未来のスーパーカーを作ろうという意志があったが、その流れを変えたのが、オーストラリア映画「マッドマックス」('79)だ。本作では傍若無人の暴走族に妻子を殺された刑事マックスがフォード・ファルコンを改造した「インターセプター」で次々と暴走族をなぎ倒す。しかしこの映画、日本ではは大ヒットしたものの、アメリカでは大コケ。ならばといきなりSF映画風にタッチの変わった「マッドマックス2」('81)では、石油が枯渇して荒廃した未来社会、暴力が幅を利かす荒野で、マックスが暴走族と闘う。前作のヒーロー・インターセプターは途中で大破してしまうというのがナニだが、後半のマックスが運転する22輪タンクローリーを追いかける暴走族の改造車とのカーチェイスが絶品。マックスのタンクローリーは鉄条網で保護され、側面と後部に増設された席には護衛の人間が鎮座。その周囲を走る味方と暴走族の自動車は、連射ボウガン設置のフォードに、パトカーのサイレンを付けて扉の代わりに金網を張ったシボレー・キングスウッド、アルミボディの水陸両用オープンカー、バイクにカートをつなげたサイドカーなどなど。特にイカしているのが人質2人を前面にぶら下げて走る6輪トラック。劇中ではタンクローリーに追突して人質はあえなく絶命するが、何のために出てきたのか、よく分からない自動車だった。ちなみに「マッドマックス/サンダードーム」('85)では、ティナ・ターナーが改造バギーに乗って登場。おそらく馬鹿グルマに乗った、世界一有名な方だろう。

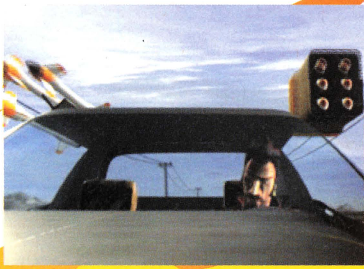
「マッドマックス2」と同年に公開された「ニューヨーク1997」は、刑務所として隔離されたニューヨークことマンハッタン島で、強烈な悪のヒーロー・スネークが、人質になった大統領を救出するためにニューヨークを牛耳る大ボス・デュークと闘う。ここに登場する改造車は、オンボロ自動車と、デュークの乗るシャンデリア付きリムジンぐらいだが、「マッドマックス2」と本作の世界的ヒットにより、俄然映画業界は沸き立った。

「荒廃した未来世界。一人の男が、暴れ回る悪党達と、ポンコツ車に乗って闘う」……スターもセットもいらない、砂漠と廃墟とポンコツ車があれば成立するこの手の映画は映画製作者には涙が出るほどうれしいジャンルだ。石油でなく水が枯渇した世界でポンコツ車を乗り回す暴走族に、防弾シャッターが閉じるだけの自動車で暴れ回る主人公を描いた「マッドライダー」('83)、ロケット砲やマシンガンで武装した装甲トラックを使って猛威を振るうオヤジに青年ライダーが立ち向かう、ニュージーランド産の「バトルトラック」('82)など、数知れぬほど製作されたこの手の映画は殆どがクズと断言して良い。

しかしそれらの中で一際光り輝く大馬鹿グルマ映画といえば、一部に有名なエンツォ・G・カステラーリ監督の「カー・バイオレンス」(ビデオ題名「マッド・ファイター」)('83)だ。舞台は核戦争後の荒廃した未来世界(もうええっちゅーに)。サタンをリーダーとする選民思想に凝り固まったテロ集団テンプターズが全員白ヘルメットとアメフトのプロテクターに身を固めて、側面から回転ノコギリの飛び出すバギーに乗って暴れまくれば、孤独のヒーロー・スコーピオンは屋根に巨大な透明プラスチックのドームが付いただけのただのポンコツ自動車で登場。……これが未来の自動車なのか? と思ったら、その後スコーピオンが全身にその透明プラスチックのボールをつなぎ合わせたようなプロテクターを装備して登場……ただの透明プラスチックを新素材と位置づけて無理矢理それで自動車のデザインを統一したセンスは誉めて……いいよね?

●正義戦隊巨大軍団

なんか時代が'80年代前半に偏っている気がするが、最後に登場するのが馬鹿グルマ映画の最高峰「メガフォース」('82)! 製作費86億円!(自称)。出てくるのは、自由主義国家が秘密裏に結成した、最新鋭の武装改造カー軍隊メガフォース! 各車両に作戦を指示する指令車タック=コムはレーダー、キャノン砲とガットリング銃とマシンガンにレーザー砲を装備、戦闘バギーのメガ=クルーザーはミサイルとガットリング銃とマシンガンにレーザー砲、最も数の多い戦闘バイクのモト=デストロイヤーはマシンガンとミサイルを装備。しかもこの馬鹿グルマ達は光によって色が変わり、夜間は黒一色ながら、昼間は白地にオレンジと金色の稲妻マークが眩しいド派手なデザインを露わにする。うーむ、さすが香港資本映画。さらに各車消音エンジン(笑)を搭載し、敵の眼をくらますための赤青白黄の色とりどりの煙幕を噴出して走行できる。おまえらはブルー・インパルスかいっ! しかし一番衝撃的なのが、隊長の乗るモト=デストロイヤー。ハンドルのスイッチを「ワン・ツー!」と景気良くONすれば、バイクから翼とジェット噴射の火が噴き出して空中に飛び上がり、遙か上空を飛行中の輸送機にゴール・イン! ……ちょっと待てや。しかしこの超大作馬鹿グルマ映画が自分のフェイバリット映画なのだから、頭が痛い。でもこの気持ちは、「ファイナルファンタジー」より「メタルマックス」、「セガラリー2」「R4」より「バギーポッパー」「ビジランテ8」が好きなあなたなら、分かるよね?



馬200頭の力で引かれ、時速数百キロで荒れ狂う1.5トンの鉄塊……。
現実世界でも強力なパワーを発揮する彼らだけに、「ゲームの中」という
架空世界での活躍ぶりには、目を見張るものがある。
「レース」という呪縛から解き放たれることにより、
あらゆる可能性を追求し「過ぎてしまった」、彼ら「馬鹿クルマゲーム」たち。
その魅力を、デジタルな血しぶきを愛して止まないライターが語り尽くす!!

GAME

文=前本進一（ライター）
馬鹿ゲームとデジタル暴力とデジタル血しぶき、むやみな迫力を愛するゲームライター。要するに「馬鹿クルマゲー」がまともに心の琴線に触れてくるタイプ。くそゲーハンター・ABC氏との共著に「超クソゲー」など。

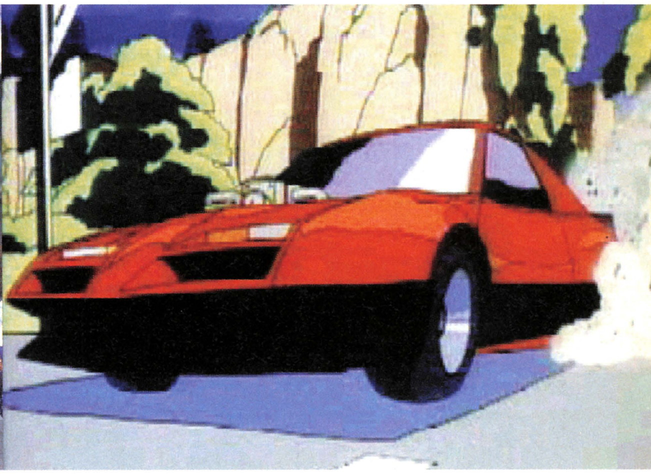
デジタルな暴力装置としての馬鹿クルマゲー、その魅力











●暴力への渇望

「人間」とは言っても、所詮はけだものです。その心の中には、脳の奥の「ワニの領域」から湧き出てくる暴力への衝動が、渦を巻いているものなのではないでしょうか。

特に狭い領域に多くの人間が押し込められて暮らす都市では、暴力は徹底的に抑制されます。

規則や教育の力、理性の力でもって暴力は抑制されるのですが、いくら規則で縛りつけ、教育を施したとしても、その黒い衝動が完全に消える事はありません。

しかし、たとえ暴力への衝動は失われなくても、単純に暴力を実行したのでは捕まってしまうのもまた、一面の事実です。

それでも人は、暴力なしでは生きてゆけないものらしく「陰に隠れて社会的弱者に暴力を振るう」「集団の中でヒエラルキーを決め、下位の者へ暴力を振るう」「肉体的な暴力でなく、言葉の暴力を振るう」「自分は陰に隠れて無差別に被害を与える」などの、回りくどい形で暴力が振るわれます。

とは言え、そんな事ばかりやっていた日には、捕まってしまいます。

●都市型暴力とデジタル暴力

そこで、「合法的に暴力への飢えを満たす」という目的のもと、フィクシ

ヨンが利用されてきたのです。

映画の銃撃シーンやマンガの格闘シーンなどは、狩りをする事もなく、規則や教育で暴力を抑制された人々、つまり都市に住む人間の為の「都市型暴力」と言えるでしょう。

そうした「都市型暴力」の中でも最高のインパクトを誇るのが、「デジタル暴力」です。ここでいう「デジタル暴力」とは、ビデオゲームのインタラクティブ性と高度な映像表現が可能にした、まったく新しいタイプの暴力を指します。

実行は簡単。ビデオゲームの中で、現実世界のさまざまな"恨みつらみ"を叩き付け、対象物を破壊するだけ。ここで「単なる映像じゃないか」とか「しょせんは絵空事さ」などとクールになっていてはいけません。また、破壊や虐殺を行う理由が「点数のため」「それがルールだから」と実利に徹してもいけないのです。

そう、まさに殺しのための殺し、破壊のための破壊。愚かしいまでに己をゲーム内に投影してキャラクターと一体になり、ディスプレイの中の破壊と殺りくを、肌で感じ取るのです。

デジタルの行間を読み、爆発や血しぶきから敵の痛みを想像するのです。

ゴミの様に破壊される雑魚の悲哀や、不公平なルールで惨殺される敵の無念を感じ取り、暴力のフィードバックを娯楽とするのです。こういった行為が簡単に出来るのも、どう頑張っても出来ないのも、どちらも問題がありますが、暴力の新たな地平を体感する為に頑張ってみて下さい。

●究極ジャンル、カーアクション

さて、こうしたデジタル暴力の中でも特にダークなインパクトを持ち、プレイヤーを虜にして離さないのがカーアクションゲームです。

一般に「クルマと言えばレース、レースと言えば記録」というストイシズムに満ちた取り上げられ方をされる事が多く、クルマものゲームの中ではカーアクションゲームは決して多数派とは言えないのですが、その血脈は脈々と受け継がれています。

それでは、デジタル暴力におけるカーアクションゲームの魅力とは何なのでしょうか？　私は「それはインパクトである」と考えます。

デジタル暴力の中で、カーアクションゲームは最大のインパクトを持っています。しかし、シューティングゲームやRPGなど、破壊の規模だけならもっと上のジャンルが他に色々あるのに、どうしてカーアクションゲームこそが最大のインパクトを持っているのでしょうか？

●インパクトと実現性

「俺がやってるんだ」というインタラクティブ性こそが、他の都市型暴力とデジタル暴力の大きな違いです。

これまでの暴力は、小説や漫画を読む場合の「自分の身は安全だが暴力には参加できずに傍観するだけ」か「自分が暴力に参加できるが、法を犯しているので身の安全は確保出来ない」かのどちらかでした。

しかしこのデジタル暴力は両方のいい所取りで、「自分の身は安全で、なおかつ暴力に参加できる」という、とんでもない代物なのです。

また、想像力さえあればどんな暴力、どんな破壊でも表現する事が可能です。それ故にデジタル暴力の表現はエスカレートの一途を辿っています。

車や建物をブチ壊すカーアクションゲーム、奇天烈な方法で敵を殺す格闘ゲーム、国ひとつが焦土と化すRPG、惑星ひとつが消滅するシューティングと、ゲーム中で殺す人数が多くなればなるほどに、実現性は低くなります。そして、実現性が低い事を正確に想像するのは困難です。

例えば「自分が1人の異性と愛し合う」ことを正確に想像するのはさほど困難ではありません。ですが「全員と真実の愛で結ばれた一〇〇人のハレムの真ん中にいる自分」を正確に想像することは、非常に困難です。

前述しましたように、デジタル暴力は想像力の暴力です。

たとえゲームの中で人を殺そうが街を焼こうが、それは二次元の世界で行われている行為に過ぎないので、これに暴力としてのカタルシスを加えるには想像力が必要になります。また、実現が困難なこと程、正確に想像するのは困難になります。

そして、カーアクションゲームはその実現性において、現代社会で手が届くか届かないかのギリギリの境界線上に位置しているのです。実現性が高ければ高いほど、正確に想像するのは容易になり、インパクトは強くなります。

同じデジタル暴力でも、光速で飛ぶ戦闘機を駆って粒子砲で要塞惑星を破壊するインパクトを正確に空想するのは困難ですが、クルマでぶっ飛ばすインパクトを正確に空想するのは、比較的容易なのです。

●人という魔物

免許所持者の皆様なら「逢魔が時」とでも言うべき瞬間を経験されているはずです。

そうです、「営業まわりの最中に下校中の高校生カップルを見てひき殺したくなる」とか「蛇行運転する2人乗りの原付を見てひき殺したくなる」とか「大負けした後にパチンコ屋に突っ込みたくなる」「渋滞の時に歩道を突っ走りたくなる」などのインモラルな選択肢が頭に浮かぶ、あの瞬間です。

そしてそのインモラルな選択肢は、ほんの少しハンドルを傾け、ほんの少しアクセルを踏み込めば、簡単に実現が可能なのです。

実現に必要なのは30万円前後のお金と教習所へ通う根気（もしくは合宿所から逃げ出さない程度の根性）だけですので、死ぬほど訓練して世界を救う超絶戦闘機のパイロットに選ばれる必要もありませんし、何とかして勇者の血筋に生まれ、なおかつ、ちょうど15歳の旅立ちの時に魔王が復活する偶然を願わなくてもOKです。

この本を読んでいるのが本屋ならばその帰り道で、家ならば明日の通勤時や外回りの時に、クルマに乗る機会が少ないのなら次の休日にでも、思い立ったら簡単に実現可能なのです。

●クルマという魔物

言うまでもなく、クルマは魔物です。

現代社会の街並みの中で飼い慣らされており、あまりに日常生活に密接している為につい忘れがちになるのですが、つまるところクルマとは、馬200頭の力で引かれ、時速一〇〇kmを越すスピードで運動する1.5トンの鉄塊に他ならないのです。

こんな馬鹿げた代物が、ガードレールの向こう1mを当たり前のようにビュンビュン走り回っているのです。何の遮蔽もない歩道を、幼稚園児が歩いていることもあるというのに……。

これが意味することは何かといえば、前述したように、そこに少しの狂気さえ存在すれば、時速一〇〇kmを越すスピードで運動する1.5トンの鉄塊が、いつでも無防備な歩行者へと向かってくる、ということなのです。

●理性と狂気のつなわたり

カーアクションゲームがかくも危険な魅力を放っているのは、それが、この「身近な凶器」であるクルマを操った時に感じられる「もう少しで踏み込めるかもしれない狂気」を、具体的に感じさせてくれるからに他ならないのではないでしょうか。

自分の身を危険にさらす事なく、それまで踏み込めそうで踏み込めなかった（あるいは、踏み込みたかったが必死に思いとどまっていた）甘美な狂気の世界へと我々を飛翔させてくれる、ひとつの"ツバサ"としてのクルマ。

そして、「衝突」という、クルマに乗っている時の究極のリスクを犯すことなしには決して到達することのできない世界……。ぶつければぶつける程、気持ちはいいが自分の身が危なくなるという、あまりにもIQが低く、それ故に魅力的な世界。せこい計算やつまらない自己保身などというものは存在しない豪快な世界。何よりも、人がクルマの力を借りてけだものとなり、生身ではとても出来ないような破壊を繰り広げている世界……。

憧れながらも遠い世界、何かを捨てないとたどり着けない世界だからこそ、我々はカーアクションゲームの破壊とリアルとタナトスに魅かれるのではないでしょうか。

単なるレースには満足できなかった
馬鹿クルマゲー・6選

クルマが出ててもレースじゃない。それが何かと言いますと、そう、「馬鹿クルマゲー」!! 走ること“以外”の魅力に目覚めてしまったクルマたちの鮮烈な姿を、とくとご覧あれ！

地面にいる時間より、空中にいる時間の方が長い、謎のクルマ。

その昔、ゲームをするのにゲーセンと駄菓子屋の軒先（今ならさしずめレンタルビデオ屋かおもちゃ屋の店内）を選べた時代がありました。

そんな時代の由緒正しい馬鹿クルマゲーム「JUMP BUG（ジャンプバグ）」でまず馬鹿なのは、何といっても自分が操るクルマでしょう。

サスペンションにどんな異星の技術が用いられているのか、レバーをニュートラルにしていてもぴょんぴょん跳ねてしまい、落ちつきがないことおびただしいです。地面にいるのと空中にいるのでは地面にいる時間の方が短いクルマで、地面を走ろうと思ったらロデオの様に地面にクルマを押しつけなければならない、というおそるべきシロモノです。

クルマのリアルとしてはとんでもない設定なのですが、この自由にならない操作に「機械を操っている」感じが出ていて、妙なリアリティがあります。馬鹿グルマの必需品である武器はロケット砲（?）で、これを使ってクラゲや謎の怪鳥などと渡り合います。

そんなイカれたクルマを操り、ビル街から（スタート地点からして既にビルの屋上）荒野、ピラミッド（中には巨大な噴水があり、吹き上げる水に乗れば一発で脱出可能）を突破して海中など極端な地形を次々突破していきます。もはや自機がクルマである必然がほとんど感じられないという吹っ切れぶりに、素晴らしいものがあります。



これが自機であるワーゲンのスタート位置。ビル街よりはるかに高い位置から“ビヨーン”と行くわけです。控えめな飾り付けも趣があります。



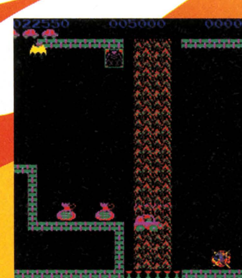
全行程一覧。火山地帯からピラミッドの中と、とにかく多彩。



ビルの屋上に置かれたドル袋を取ることにより得点をゲット。



ここは火山地帯。実はこの火山、ビルより低かったりします。



これが名物、巨大噴水。クルマ1台、軽々と持ち上げてくれます。



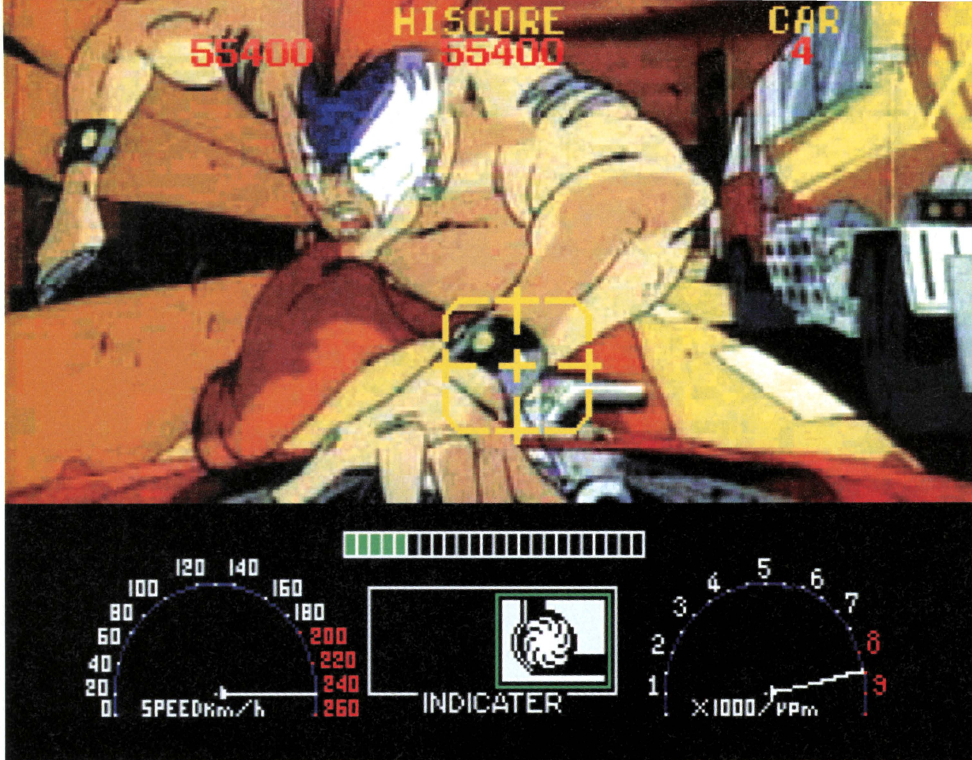
そう、海の中だってこのワーゲンなら恐くありません。恐くない！

●メーカー名　セガ・エンタープライゼス
●機種　アーケード（PC9801Ver.発売元=Mindware）
●発売日　1981年12月AC稼動開始
●寸評　かわいらしいワーゲンを操作して、ビル街やピラミッドの中を探検していくアクションシューティング。

パワー＝ 🚗🚗🚗
スピード＝ 🚗🚗🚗
ファニー＝ 🚗🚗🚗🚗
弾性＝ 🚗🚗🚗🚗🚗

ジャンプバグ JUMP BUG

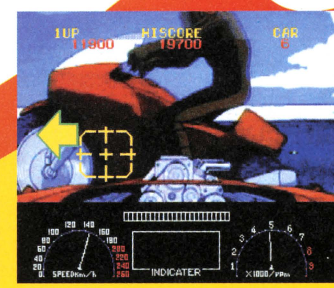
文=前本進一



「ボンネット上を華麗に舞うザコ その①」の図。なんか手にしたスパナでボディをガンガン叩きまくったあげく、「うわ」とか悲鳴を上げてフッ飛んでいきます。これ以外にも「ボンネット上で命懸けのアッカンベェ～」という大技を見せる漢も……。



街中で乱暴狼藉をはたらく暴走集団。もう、許せない（©マッドマックス）!!



ジャマなバイクは跳ね飛ばします。ったく、どっちが暴走してるんだか……(笑)。

和製マッド・マックスは究極の勉強家！ とにかく“覚えろ”。

かって、LDゲームと呼ばれる一群のゲームが存在したのをご存知だろうか？ ここで紹介する「ロードブラスター」は、そのLDゲームのひとつだ。簡単に説明しておくと、LDゲームとは、LD（レーザーディスク）に記録されたアニメでストーリーが進行、何秒かに1度求められるコマンド入力に適切に反応しないと自機のクラッシュ映像へ、適切に反応できればそのままストーリーが進む……というスタイルのゲームである。

が、そんな細かい話はどうでもいい。とにかく「ロードブラスター」である。このゲーム、要はLDゲームで「マッドマックス」をやってしまおう、というものだ。凶悪な暴走集団に恋人を殺された主人公が、極限までチューンされたクルマで連中を追いつめていく……って、もうそのまんま。自機のデザインまでが「マッドマックスのインターセプターを赤く塗ったらこんな風？」というもので、ある意味「ここまでやられたら誉めるしかない」って感じ。

というわけで、ご多聞に漏れずゲーム中は、とにかく馬鹿グルマのオンパレード。もう、みなさん見事なくらいにクルマをデコレートなさってます。

ここで見逃せないのが、“究極の覚えゲー”と言われるLDゲームの特質である。つまり、ゲーム中に要求される入力パターンを完璧に暗記してしまうことが可能なのだ。こう書いてしまうと「それで何が面白いの？」というツッコミが聞こえてきそうだが、実際、面白いのである。ゲーセン（と当時は呼んでたんだよ）で他人がプレイしているのをひたすら盗んだら、あとはもう、馬鹿グルマ鑑賞大会。当時のCGの水準とは段違いのクオリティのセルアニメで、マックスに追いつめられていく「モヒカン頭」たちの様子をじっくりと見物させてもらえるのだからこたえられない。全編通して見ると、ちょっとしたOVAを見たくらいの満足感が得られたりしたものである。

とくに注目したいのが、馬鹿グルマには欠かせないスパイスとしてのモヒカン頭たち。ボンネットに飛び乗ってきたり（その後、振り落とされるんだけど）ガソリンに火を付けたりと、けっこう見せてくれるのである。

この「ロードブラスター」、コックピットを模した筐体にハンドル、アクセル、ブレーキペダルとまさにレースゲーム風の作りだったが、その実体は究極のミニシアターだった。かつて、こんな馬鹿クルマゲーもあったのである。



正義の馬鹿グルマはどこだって走る！ これはホテルの正面玄関なんですけどね。

●メーカー名　データイースト
●機種　アーケード（PS版発売元=ECSECO）
●発売日　1985年AC稼動開始
●寸評　「サンダーストーム」同様、LDを使ったセルアニメで表示される過激なドライブアクション。

パワー＝🚗🚗
スピード＝🚗🚗🚗
アニメ度＝🚗🚗🚗🚗🚗
お勉強度＝🚗🚗🚗🚗🚗

ロードブラスター

文=秋山ぞんび



爆走・はたらく清掃車!! おそらくゲーム業界初の試み……なのかな？





アナーキー・イン・商店街(笑)。パトランプさえ点灯していればオッケー！

無敵の戦車は道を選びません。ジャマなモノはすべて破壊・踏み潰すだけです。でも、よく見てみたら今通っているのは、どうやらパトカーの上みたいです。もっともこのゲームの場合、心配なのは自分の戦車のキズの方だったりするわけですが……。

気分はバイク便ライダー、ただしあらゆるモノが破壊可能。

馬鹿クルマゲーの魅力とは「クルマという凶器と合体した人間が道を踏み外した時に炸裂する、フィードバックが想像を絶している暴力の数々」なのですが、この「ランナバウト」はそうした意味において、クルマという凶器が日常のゆらぎを踏み越えた時の凶々しいまでの可能性を見せてくれるソフトといえます。

運び屋であるあなたは、数千万ドルの財宝が眠る棺を開くためのアイテム「ヒスイの像」「黄金の翼」「銀の杖」を入手すべく、町の中を走り回っての非合法任務に明け暮れます。

レースの様に全員が同じ方向へ走る訳でもなければ、走り易そうなコースが用意されている訳でもありません。

渋滞している中をバイク便の兄ちゃんよろしく狭い隙間をすり抜けつつ突破したり、道端の屋台やカフェテラスを破壊しつつ激走したり、逃げる黒猫にビビったりと、ストイックで堅気なレースゲームではとても味わえないシチュエーションが満載されています。

そもそも1面が隈雑なことこの上ないチャイナタウンで、金持ちのガーデンパーティにクルマで乱入しなければクリアできないのですから徹底してます。

道端の自転車から様々な看板（謎の映画「忍者空手」を始めとした様々なドット芸にも注目）、車止めから地下鉄までありとあらゆるものが破壊出来る上に、それぞれのものに「被害額」が設定されている（ちなみに公衆電話1万$、ゴミ箱5百$、地下鉄なら百万$）のが破壊の充実感を増幅します。

ただぶつかって破壊すればいいかというとそうではなく、自車には耐久力が存在し、0になったらアウトです。

そこで様々な種類のクルマの中から自分の戦術に応じじものを選ぶのですが、フォーミュラカーやダンプ、バス（デカすぎます）やリムジン、ごみ収集車（「攻殻機動隊」プレイもOK）、挙げ句にスクーターやパトカー（異常なエンジンパワー）、戦車（砲撃可能！）にミニ四駆（すぐ壊れます）と、とても正気とは思えないラインナップが素敵で、コレクションにも力が入ります。

入手条件も、「破壊しまくってひどい被害額を叩き出す」「障害物を回避して被害額を抑える」「タイムを縮める」「とんでもないスピード違反をする」と実に様々で、あらゆるプレイを容認する懐の深さを持ち、破壊のダイナミズムと練習・克己のストイシズムが融合した中毒性の高さが大きな魅力となっています。



この“クルマ”の場合、その図体のほかにももう1つ、武器がありますね。

●メーカー名　YANOMAN GAMES
●機種　プレイステーション
●発売日　1997年5月23日発売
●寸評　海岸やビルの中まで、あらゆる場所を走行可能なカーアクション。登場車種の多彩さでも話題を集めた。

パワー＝🚗🚗🚗🚗
スピード＝🚗🚗🚗🚗🚗
リアル＝🚗🚗🚗🚗🚗
人死に＝

ランナバウト
RUNABOUT

文＝前本進一

ハッピーな破壊&音楽で脳内麻薬も全開、ビバ・アメリカ！

兄さん姉さん壊すのは好きかい？　ヴィジランテ8、略してV8。どうよ？　V8は、60〜70年代の無駄にカッチョイイアメ車を操り、フィールド上に極めて無造作に置いてある誘導ミサイルやロケット砲、そしてUFOテクノロジーを応用した生体兵器などを駆使して、相手のクルマやミッションに応じた目標を破壊するゲームだ。

ちなみにここには決められたコースは存在しない。石油工場やラスベガス、はたまたスキー場（当然傾斜している）などを縦横無尽に走り回るのだ。そして基本的に、フィールド上にある全てのものが破壊可能である。

例をあげると、あるフィールドにはアメリカの先住民族の皆さんのテント集落があるのだが、それらも特に意味なく蹂躙可能である。飛行場では飛行機も破壊できる。ついでに果樹園のステージでは、木にぶつかると果実がボロボロ落ちてくれる。もちろん、相手のクルマを追い詰めてミサイルをブチ込むのもハンティング魂炸裂で、えらく気分がいい。破壊の快感ここに極まれり！　といったおもむきである。

とまぁこのように、V8はどこからどう見てもえらく頭が悪そうなので、あ〜あ、よくある底の浅いウケ狙いのバカゲーですか（笑）とか思いくさって買い控えたタワケもいることだろう。遊んでから言え、クソボケがッ！

見た目はバカだが、操作はシンプルかつ軽快であるため、遊んでいてストレスがたまらない。適当に走ってミサイルを撃ちっ放すだけでも勝てるが、ものすごく沢山のギミックが隠されているため、やり込めばかなり高度な戦略を研究する余地が残されているのである。そう、無駄に作り込まれているのはフィールドだけではないのだ。

このV8は破壊するゲームである。だが、その破壊行為に後ろめたさは一切感じられない。常に"ハッピーな破壊"なのである。

それをよく表わしているのが、タイトル画面で流れるテーマ曲だ。借りるなり買うなりしてゼヒ一度聞いてほしい。ハッピー&ノリノリのナイスなサウンドだ。このテーマ曲がV8のすべてを表現している。しかもエンドレスで。できればヘッドホンで、脳からイイ感じの物質がピュルピュル出ること間違いなしだ。兄さん姉さんの気にいったらゼヒ録音してドライヴの時などに流すといいだろう。ノリノリだ。

ついでにもう1つ言っておくと、このゲーム、当然ながら出てくる人物（クルマ付き）も全員、おかしい。

放射能で突然変異した殺人蜂を率いて、放射能漏れ事故を起こしたアメリカ政府への復讐を企む養蜂家であるとか、UFOマニアの長髪オタク（彼の気持ち悪い生声セリフを聞くためだけでも買う価値アリ）とか、スクールバスを奪ったデブの子供などなど、とにかくステキなラインナップだ。

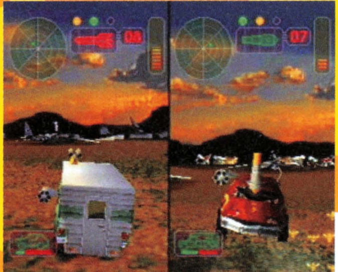
ぜひこの稀代のイカレゲームを手に取ってほしい。そして兄さん姉さんもハッピーな破壊を楽しんでくれ。



ある意味、このゲーム「らしさ」がもっとも表れているカット。そう、「驚いたことに」街中が「悪人面した輩」であふれかえっているので「ちょうどいい、やっちまえ！」となるわけです。なんで？



正義のアース・ウインド&ファイヤー、ジョン・トルク。股間にも注目のこと。



一見、ごくフツーな感じの対戦画面。が、これで「V8」をナメルと痛い目に……。

●メーカー名　シスコンエンタテイメント
●機種　プレイステーション
●発売日　1998年11月12日発売
●寸評　正義のクルマ集団「ヴィジランテ」と悪の「コヨーテ」の仁義なき戦いを描く。登場キャラのキレっぷりがマニア泣かせ。

パワー＝🚗🚗🚗🚗
スピード＝🚗🚗🚗🚗
エコロジー＝🚗
アメリカ＝🚗🚗🚗🚗🚗

ヴィジランテ8

文＝カルメン伊藤



ロケットで上昇後、強烈なダイブで踏みつけて破壊！



馬鹿グルマ以外に、計3体のロボットも操作可能となる。

正義のための"破壊"。神聖な任務で街は紅蓮の炎に……。



故意にスピンさせるテールスライドで建造物を次々と!!



危険物を満載したトレーラーが粛々と。時間との戦いだ。

あの「優等生ハード」任天堂64で発売されているのが信じられない馬鹿（褒め言葉）クルマゲーム、それがこの「ブラストドーザー」です。

外国産のTV特撮モノのノリと共に、実に様々な種類の馬鹿グルマたちやイカしたロボット、時には鉄道や船などを駆使して任務を遂行するという、正に男の夢、5歳の少年からハタチを越えた青年までが憧れるシチュエーションが詰め込まれた、プレイヤーの年代不問、火傷しそうな作品です。

大型トラック「バックラッシュ」の強化金属の荷台で建物をなぎはらい、戦闘バイク「バリスタ」のミサイルで障害物を爆破。ブルドーザー「ラムドーザー」で建物をひき潰します。

乗員即死間違いなしの大ジャンプからのボディプレスを得意とするIQゼロ車の名前はまんま「スカイフォール」、特殊アームを装備した「サイドスワイプ」は両脇にある建物の同時破壊が可能です。どう考えてもあらゆる装備が破壊以外に使えなさそうなこれら馬鹿グルマのおかげで、それまで平和だった町は紅蓮の炎の中、瓦礫の山と変わるわけですが、これもブラストドーザー隊の神聖な任務なのでぜんぜん平気です。

というのも、衝撃を与えると即キノコ雲になる危険な化学物質「FK540」を積んだトレーラーが暴走したからで、大爆発を防ぐべくトレーラーの進路上にある障害物を除去し、「FK540」に汚染された建物を破壊しなければ、遠からず大惨事間違いなしなのです。この非常事態のおかげで、建物をブッ潰しても「汚染の除去」になりますし、中に人が居ても「救助」になります。

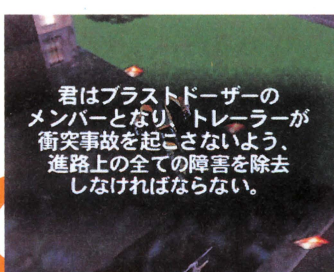
何だかドラえもんの道具にこんなのがあった気がしますが、そんな事を考えていてはトレーラーが障害物に接触して大爆発を起こしますので、考える前に破壊して下さい。とにかく「FK540」は冗談としか思えない不安定さを持ち、失敗＝キノコ雲に直結ですので、とってもシビアなのです。

基本的に時間に追いまくられるパズル色の強いゲームで、IQの高さは本特集中では間違いなくトップと言えるでしょう。

立ちふさがる障害物を処理し、マップ中の仕掛を全て作動させ「FK540」処理の鍵を握る科学者を集める為には、パワーだけでなく小回りも必要。脳と筋肉を使い分け、適材適所でマシンを乗り換えて行く必要があります。

単に頼もしい大排気量の車が出てくるだけでもありがたいのに、さらに「マシンの乗り換え」までさせてくれるのは、全ての男の中に遍在する「5歳児魂」とでもいうべき部分を熱く刺激してくれます。

大規模破壊の痛快さとパズル要素の繊細さ、IQの高い要素と低い要素を絶妙にマッチングさせているあたり、まさに「任天堂64恐るべし」なのであります。



つまりはこういうことなので、大手を振って町中の建造物を破壊しまくって…OK？

●メーカー名　任天堂
●機種　Nintendo64
●発売日　1997年3月21日発売
●寸評　爆発物質を搭載した暴走トレーラーの進路を確保すべく、多彩な乗り物で建物を破壊する爽快さがウリ。

パワー＝🚗🚗🚗🚗🚗
スピード＝🚗🚗🚗
IQ＝🚗🚗🚗🚗
善行＝🚗🚗🚗🚗🚗

ブラストドーザー

文＝箭本進一



「カーマゲドン」最大の特徴にして最大の快楽ポイント、それがこの「轢殺」です。鮮血、悲鳴とともにタイムとお金が増加。さすがは海外ソフト、行くところまで行ってます。当然、血の色は赤で犠牲者はゾンビでなく普通の人間です。



敵車の前で回転する、IQのたまらなく低そうな（誉めてます）電ノコに注目。



馬鹿がクルマで金庫室へ乗りつけました！もう、欲望オンリーの直結っぷり。

基本的にはレース、しかし犠牲者なしにゴールなし!!

さて馬鹿クルマゲームのみならず、全ての「車が登場するゲーム」に共通する夢をかなえてくれるソフトが出現してしまいました。

その名は「カーマゲドン」、「カー＋アーマゲドン」の造語タイトルに決して負けない内容を持っています。

ゲーム界で一番狂ったその内容とは「町の中で人をひきまくりながらレースをする」ことで、車ゲームプレイ中のささやかな夢、「あの無防備な観客たちをひいてみたい」という小さな願いがかなう日が、ついについにやってきたのです。

基本的にレースをするゲームなのですが、号砲一番迷走をはじめる敵車たちを見ている限り、とてもその気があるとは思えません。

面のクリアの条件も「規定の周回数を走りきる」だけではなく、「敵車の全てを破壊する」「町の住民を皆殺しにする」と色々なのですが、どう考えても「敵車の全てを破壊する」のが一番楽で手っとり早いあたり、レースゲームのストイシズムはみじんも感じらない、としか言いようがありません。

そもそも最初に与えられたタイムではどう考えても不足で、人をひき殺せばタイムとお金が増える上に大変に気持ちがいいのですから、システムがとんでもない方向へ誘導しているのです。

連続でひき殺せばコンボボーナス、バック中やホイールスピンでひき殺せばエクストラスタイルボーナスが入りますので、「黒い」想像力にも磨きがかかろうというものです。

人だけでなく牛や鹿など出現する生き物はことごとくひき殺す事が可能です。「1」でアメフトのスタジアムに乱入し、選手達をよりどりみどりでひき殺すのも楽しいのですが、「2」において通行人が命ごいや息切れをしているところを引き殺すのも痛快です。

人がたくさん歩いていてまるでハレムの様な路上で、命ごいをしている奴に喜々として殺しの照準を合わせる自分の財布には、日本国のれっきとした免許が入っている事実に慄然です。

こうして人をバカスカひき殺しまくったり、一回転したりする異常なスタントで手に入れた金は何に使うかというと、基本的に車の修理代に消えます。

この修理も狂っていて、レースの進行中だろうと何だろうと、ピットも工具も必要なく、金さえあればクリスティーンかホイールオブフォーチュンかという位のリアルタイムな…というよりマジで黒魔術という裏設定がありそうな（「1」の日本語マニュアルに「邪悪な魔術のように」の記述発見）修理が可能です。また、金さえあれば時間を戻すことも可能なので、せっせとひき殺しまくって下さい。実際のところ、単なる残虐ゲームではなく「タイム」という一元的な評価しかなかったレースゲームに「金」「ひき殺した数」「各種スタント」などの様々な評価を取り入れ、「隠しルート」「沢山の住人がいる場所」などの捜す楽しみをまぶした知的な確信犯といえるでしょう。

●メーカー名　SCi
●機種　パソコンゲーム(DOS/V)
●発売日　1998年
●寸評　まさに洋ゲーならではの残虐レースゲーム。敵車を破壊する他、通行人をひき殺すとボーナスが入る。

パワー＝🚗🚗🚗🚗🚗
スピード＝🚗🚗🚗🚗
血しぶき＝🚗🚗🚗🚗🚗
爽快度＝🚗🚗🚗🚗🚗

カーマゲドン

文＝前本進一



人はクルマを発明することによって、
移動の自由を手にした。
それでは、単なるクルマから一歩先へ
進んでしまった馬鹿グルマたちは、
我々に何をもたらしてくれるのか？
（あるいは何ももたらさないのか？）
最後に、馬鹿グルマに人生をささげ、
クルマにカーナビを付けることはなくても
ミサイルと機関砲は欠かしそうにない
ライター2人に、馬鹿グルマの魅力について
語ってもらうことにする。
もちろん、武装したスクールバスの中で。

【特別対談】箭本進一×カルメン伊藤

愛しき馬鹿グルマたちよ、フォーエバー!!

編集 のっけから何なんですが、そもそも「馬鹿グルマ」って何？ってあたりから話を聞いておきたいんですが。

伊藤 この間言ってたんですけど、例えば「007」のボンドカーと「メガフォース」とかに出てくるミサイル搭載のクルマ、あれって同じ“武装してる”クルマでも、絶対に違うよねって。

箭本 一言でいってハイソと貧乏の差だと思うんだけど（笑）。

編集 そういえば、ボンドカーの場合、ベースになってるのがアストンマーチンとかロータスのエスプリだったりしますよね。

箭本 ボンドカーって、ミサイルを積んでいることを外見からはわからないように作ってあるんですよ。パカッてハッチが開くと初めて武装が出てくる。ところが「メガフォース」系になるとシャシーしかなくて、あとは全部、武装。ミサイルとか(笑)。

伊藤 見た目からして「強そうだろオラー！」みたいな。

箭本 そうそう。彼らの論理は、ミサイルを格納するのに金をつかうぐらいなら、ミサイルの本数増やすという。

一同 （笑）

伊藤 見た目重視ってあたりが、すごいチンピラっぽいですね。

箭本 やっぱり馬鹿グルマの場合、まず見た目で威圧しなければいけない。「マッドマックス」とか。ロードギャングみたいな連中が。

「F-ZERO」馬鹿クルマゲー説ってダメですか？……伊藤

編集 牙はやすわけだ、フロントに。

箭本 たとえば空手の有段者とか、普段は寡黙だったりするわけですよ。ボンドカーとメガフォースの違いって、チンピラと有段者の差なのかも……。

編集 そういったクルマたちが活躍するクルマゲーが馬鹿クルマゲーである、と。でも「R4」に出てくるクルマとかも、かなりキテるんですよね。なんか設定見てると、一部のクルマは反重力核融合エンジンとか積んでるの。それで思いっきりクラッシュした日には、サーキットの1つや2つ軽く消し飛ぶだろ、って（笑）。

箭本 でも「R4」はやっぱり「馬鹿クルマゲー」じゃないんです。出てくるクルマは馬鹿なんだけど、基本的にストイックなレースゲームだから。

伊藤 「F-ZERO」馬鹿クルマゲー説、ってダメですか？

編集 「F-ZERO」はすごい微妙なところですね。実は設定自体がかなりすごいんだけど、一応、外見的にはレースという。

箭本 こういうことなんじゃないかと思います。「馬鹿クルマゲー」の定義として、破壊とかミサイルとかいろいろ言ってますけど、要は「馬鹿グルマ＝とんでもないフィードバックがくること」なんじゃないかと思うんです。

例えばストイックなレースゲームの場合、アクセルを踏んだらこう、ハンドルを切ったらこんな感じ、という形で作られている。ところが「F-ZERO」の場合はそれを破って、時速500キロでコースを飛び出してビルにぶつかったらどんな感じだろう、と。普通の枠を逸脱したフィードバックがくるわけです。「カーマゲドン」とかも、クルマを運転していて人をはねたりしたらイカン！という部分から思いっきり逸脱していくわけです。「RUNABOUT」とかも大体そうですね。

編集 キーワード的には「非日常」？

箭本 ってことになるんだと思います。「とんでもないフィードバック」って、つまりはものごとの“ある側面”だけをめちゃくちゃ誇張する、ということなんですよ。スピードの速さだけとか。

伊藤 「F-ZERO」なんかがそうですよね。スピードの速さだけが突出して誇張されるから。「落ちたら死にます」っていう（笑）。

箭本 だから、スピードを実車では考えられないくらいに誇張すれば「F-ZERO」になるし、破壊という側面を誇張すれば「カーマゲドン」とか「ヴィジランテ8」になると。もしかすると、もっと別の何かを誇張することで、新しいタイプの「馬鹿クルマゲー」が出てくるのかもしれない。

編集 どういった部分を誇張するとおもしろいですかね。

伊藤 スピード、破壊、と来たら……ジャンプとか。ジャンプできたら立体交差とかショートカットし放題ですよ。

編集 昔、「マッハGOGO！」とかもジャンプしてましたよね。

箭本 あれ、何か伸びるんじゃなかったでしたっけ？

編集 ピッてボタンを押すと4本の柱みたいのが車体の下からギューンと伸びて、ジャンプするんですよね。どう考えても、高速で走ってるクルマから4本の棒突き出したら、地面に触れた

途端にボキッ！と折れておしまいなんだけど(笑)。ところがちゃんとジャンプするんですよ、高下駄はいたみたいになって。

伊藤 目の付けどころ次第でいろいろできそうですね。

箭本 出でよ、次代の「馬鹿クルマゲー！」というところですか。

伊藤 なんか、まとめ方としてすごく美しい気が（笑）。

編集 いやいや、まだ予定の長さにぜんぜん足りないんで（笑）、終わるわけには。というわけで、今度は「馬鹿クルマゲー」はなぜ魅力的なのかについて考えてみたいんですけど……。

伊藤 だいたい、ハンドル握ると性格変わる人って多いですよね。

編集 やっぱり、人間の力が増幅されているという部分で、気が大きくなっちゃうんですかね？

箭本 クルマって、個人レベルで手に入れられるパワーで、最強のものなんじゃないですかね。やっぱり飛行機だと一山あてないと買えなかったりするんだけど、クルマだと買えるから。

伊藤 簡単に殺せちゃいますからね。刃物とか持ってると、出す前に捕まっちゃったりとかするんですけど、クルマで走ってても捕まりませんから、別に(笑)。もう、最強の武器。

編集 こういう“破壊の魅力”をあわせもった「馬鹿クルマゲー」がどうしてウケるのかというと、要はクルマに乗っている状態が、けっこうストレスのかかった状態だからなんじゃないか、って気がします。実際、渋滞が多いでしょ？ あと、自由に走っているようでいて、信号とか交通法規でがんじがらめにされている部分があって……。むき出しの状態で歩道を歩いているときよりも、けっこう管理された状態だと思うんですよ、クルマを運転してるときって。だからそれを全部逆のベクトルに置き換えて、「壊したかったら壊せ！」「ひきたかったらひけ！」って言われると、一気に快感につながるというか……。





（左）**箭本進一**

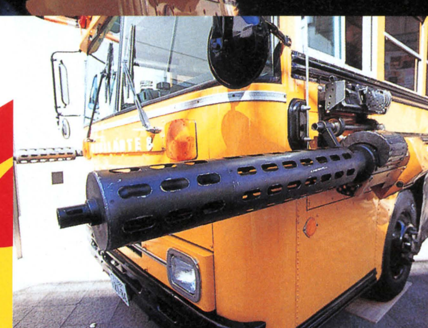
【プロフィール】

すでにこの特集で「馬鹿グルマ」の魅力について語り尽くした観のある、デジタル血しぶき愛好家・ライター(くわしくは86〜87ページを参照)。とくに「カーマゲドン」は心の一本となっているらしい。

（右）**カルメン伊藤**

【プロフィール】

今春美大卒業後の身の振り方が決まっていない暴力絵師・ライター。「ヴィジランテ」とチラベルトをこよなく愛する。抜群の切れ味で知られるネット上の「おしおき」の復活を願う声、多し。



とんでもないフィードバック、それこそ馬鹿グルマ……　箭本

箭本 「馬鹿クルマゲー」って、狭い道路を走ってばかりいる日本人に対するストレス解消ツールみたいになってる部分、あるかもしれないですね。例えば「RUNABOUT」って、壊すことで一番高得点を稼げる場所って“宝石店”だったりするんですけど、渋滞のクルマの列を戦車で乗り越えたり、宝石店のショーウィンドーを突き破って激走させたりするあたり、日常、クルマに乗っていて何かムカつく……っていう対象の選び方が非常に巧みだな、と感じられるんですよ。

伊藤 でも、「ヴィジランテ8」にしてもそうですけど、こういった、なんかキレたセンスのゲームって外国に多くて、狭い道路でストレスをためてるはずの日本からはなかなか出てこないんですよね。

箭本 それはやっぱり、日本人が真面目である、ということと関係あるような気がしますね、私見ですけど。わりと規則に縛られることに慣れちゃってる日本人に対して、外国の人って、首輪を付けられること、管理されることに慣れてないんじゃないのかな。

編集 やっぱり、「我が道を行く」精神的な土壌がないと、「カーマゲドン」とか「マッドマックス」は出てこない、ってことなんですかね。でも、日本には「マッドマックス」はないけど、実は脈々と受け継がれてきた馬鹿グルマの系譜があるんですよ。特撮の、いわゆる「戦隊もの」に出てくる装甲車ってあるじゃないですか。あれって、けっこう馬鹿グルマですよね。

箭本 昔、「ラビットパンダ」っていうどうしようもないのもありましたけど。「ラビット」+「パンダ」でどっちも弱そうという(笑)。

編集 せめてどっちか片方は「ドラゴン」とかにしてもらいたい(笑)。でも、子どもの頃にそういった馬鹿グルマの洗礼を受けてるんだけど、日本ではなぜかその後「首都高速トライアル」方面に行っちゃって、馬鹿グルマからは卒業しちゃうんですよね。

伊藤 それ、きっと装甲車がカッコ悪いからなんですよ。だって足だもん、装甲車は。戦隊ものって合体とかするじゃないですか。そのとき、だいたい足になるから、装甲車は。やっぱ足はカッコ悪い。ヤダ(笑)。

通産省がなんと言おうと、
経済企画庁がなんと言おうと、
誰がなんと言おうと、
ゲーム業界も不況の波をおっかぶってしまいました。
地域振興券をゲーム購入になんて、
期待してもムダです。
淘汰は淘汰でいいでしょう。
しかし、このままゲーム業界が
倒れるのは困ります。
恐怖の大王以降の新世界を
楽しく生きるために、
この困難な現状を認識し、
教訓とし、
立ち上がる力を蓄えましょう。

コンピュータゲームが世に現れて約20年、ゲームがビジネスとして確立されて約15年が経ちました。バブル崩壊もものともせず、日本経済の破綻もなんのそのと、市場規模を拡大してきたゲーム産業ですが、何やら雲行きが怪しくなってきました。

思い起こせば'93～94年、SFCが老成期を迎え、次世代機の登場が待たれていた頃、ゲーム産業もある種の構造不況に陥っていました。その原因はマスクロムというメディアのコスト高と製造スピードと、そして流通にあったように思えます。見込み発注、供給過多、値崩れ、追加納品約2カ月後。最も被害を受けたのが問屋や、小売店ですが、PSの登場、SSの流通見直し等でその構造が改善され、何とか立ち直ったというところでした。

ところがここ数年、決算期を迎えるたびに、撤退、吸収合併、倒産などの悲痛な叫びが聞こえてきます。しかもパブリッシャー、デベロッパーあたりから。第一次ゲーム不況と違い何が悪いのでしょうか。流通？ プラットフォーマー？ 消費者？ メディア？ それともライセンシー？ 原因の一端はそれぞれが持っているうえ、複雑に絡み合っていて、これだ！というものがなかなか見えてきません。しかし、今回の不況は、ライセンシーの体質に、もっとも大きな原因があるような気がしてなりません。やる気のない者、力のない者は去れ！ これは競争の原理から言えばもっともなこと。とはいえ、力のあるライセンシーさえ苦しむ時代を迎えたことを理解しなければなりません。皆さんには、助けるためにソフトを買えとは言うつもりはありません。しかし、業界がヤバくなっていることは、気づいておいてほしい。当初予定「決算期記念・業界危ない会社実名50社」という、超バクロ特集からは大幅に変わってしまいましたが、そんな気持ちから、こういった形に落ち着いたということはご了承ください。



Feature Story 2

ゲーム業界潰れる会社生き残る会社

Never Say die!

イメージPH：ボンカラー・フォトエージェンシー

（株）コンパイル

再建への道

和議申請その後

昨年3月、負債総額75億円で（株）コンパイルが広島地裁に和議を申請した。なぜそんな巨額負債を抱えたのか、今後どうなるのか。いくつもの疑問符がついたあの大騒動。1年が経過した今、仁井谷社長に、イバラの一年を振り返ってもらった。

【和議】 債務者に破産原因があるとき、破産的精算を避けるため債務者が和議条件を提案し、債権者が法的多数決でこれを承認し、裁判所が認可することによって成立する、一種の和解またはその手続き。（広辞苑より）

今年の正月、ふと見たTV番組で、久しぶりに仁井谷社長の姿を見かけた。その番組は、日本におけるベンチャー企業の苦悩を、映画監督の崔洋一が取材するというドキュメンタリータッチの報道番組だった。爆発的人気を誇るキャラクターを持ち、イベント、グッズ販売などでも華々しく活躍していた時代と、その反動として莫大な負債を抱えた和議申請以降の姿の対比。大手ゲームメーカー（セガ）へ1人で出向き、構想中の新作ゲーム（少女R）のプレゼンテーションを行う仁井谷氏の表情は、決して充実しているとは見えず、その長く伸びた髪や、目もとは疲労を感じさせずにはいられなかった。

そういえば、もう1年か。申請した和議はどうなったのだろう。和議が通らなかった場合は、この努力もムダになるのだろうか――その時ふと思った。この1年、コンパイルに対し、仁井谷氏に対し、自分は何かアプローチをしただろうか。どんなことを考え、どう再建しようとしているのか、まったく関心がなかったのではないか。気づいてしまった。それを恥じた。同じ業界にいるからということだけではない。メガドライブで大ブレイクしたコンパイルは、自分の担当メーカーだった。

TVをたまたま見たおかげだが、今回の特集を構成する上で、真っ先に頭に浮んだのは、仁井谷氏のインタビューだ。もちろん、コンパイルにとって、こういったテーマでゲーム雑誌の取材を受けることは、ありがたい話ではないだろう。しかし、コンパイルのその後を追いかけることは、きっとゲーム業界のある一面を浮き彫りにするはずだ。そんな心構えで、仁井谷氏のメッセージを読み取ってほしい。

人材への過剰投資

――今回の主なテーマは和議に絡むことになるんですが、そこに至る事情と、特に昨年再建に向けて走り始めて、どう仕事をしてきたかという部分を教えてください。

仁井谷　ある意味で、94年か95年あたりが節目だったんでしょうね。その節目というのはSSとPSが出た年。それまでは、ゲームオタクだけでいい市場だった。それがより軟化してきたというのが94年以降。要するにPS以降ということになるのかな。そうすると手法が変わると。ところが変わるにも関わらず、変えなかったところでうちが破綻したのかなという気がするんですよね。それはどういうことかといいますと、94年以前というのは、なにもないところからのスタートだったわけです。ですから、すべてを自分たちで準備していかなくてはならなかった。例えばゲームの企画書も、全部自分たちで書かなければいけない。誰も書いてくれない。ゲームとはという説明もできない。当時は知らなかった。だから我々はどうしたかというと、どんどん人を増やして自分たちで全部やろうと。なんでもかんでも。そのために人をどんどん入れていたわけです。で、人を育てるとか新しいゲームシステムを作るとか、新しいキャラクターを作るということも、自分たちでやらなければいけない。それを我々はディスクステーション（DS）を通じて作ろうとしていたわけですけど、コンシューマーでやるためには、おそらく1作作るのに50人ぐらいかかると思っていたんですよね。50人で3カ月サイクルで、毎月出そうと思ったら、150人ですよね。そのためにどんどん人を入れていたと。自分のところだけで育てよう、自分のところだけでいろんなことをやっていこうということと、ゲーム業界としての節目に気づかなかったところに問題があり、結果破綻したということだと思います。

――実際はガンガン利益は上がっていたわけですよね？

仁井谷　いや、利益は上がってないです。売上自体は増えてましたが、それ以上に人件費とか販促費とか、新卒を入れて育てるところにお金を使っていましたから。例えば全社員が80人とか90人の時代から毎年新卒を10人ずつ採るくらいなら、利益は出ていたかもしれない。でもそれ以上に人を採ったわけです。その頃は新卒の1、2年生を合わせると、全社員の過半数を超えていた。経験則でいうと、新卒なら業界4年目ぐらいからお金稼げる可能性があるというのが基本的な考え方だとすれば、3年分だけは投資に走っていたのかなという気がしますね。93年以降は利益としても1億円から2億円前後をうろうろしていたんです。

――実際に社員の方は最大時でどのぐらいいらっしゃいました？

仁井谷　420人ぐらいですね。社員として。今は150人ぐらいです。

――その減り方は、やはりリストラという形ですか？

仁井谷　リストラというよりも、なんていうのかな。会社とか、あるいは私との人間関係がきれいに構築できていない人が辞めていったんですね。ただ、能力のある人が辞めていってその部署が崩壊したら、普通はその人に何人かくっついていきますよね。でもそういうパターンはゼロに近いんですよ。と

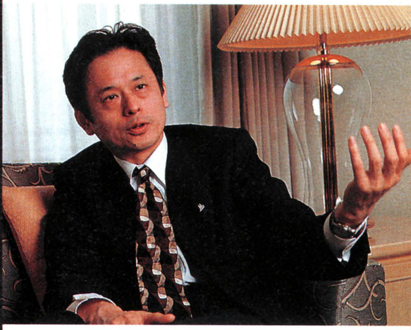


仁井谷正充（にいたにまさみつ）
(株)コンパイル 代表取締役
1950年2月10日生まれ
広島県三原市出身
広島大学理工学部中退
塾講師、電車の運転手を経て、
1982年4月、(株)コンパイル設立

Feature Story 2
ゲーム業界 潰れる会社 生き残る会社

コンパイルの歴史

1982	4月、資本金100万円でコンパイル設立。在庫・顧客管理ソフト開発
1983	ゲームソフト開発着手。セガにOEM供給
1984	米国のゲームをMSXに移植。SONY、ゼネラルなどにOEM供給。
1985	チョップリフター（MSX/SG-1000）、ロードランナー（MSX）など13タイトルをOEM供給
1986	初のオリジナルソフト発売。ザナック(MSX）大ヒット。コンパイルクラブ発足
1987	海外版FC市場に進出。ザナック（NES）、ルナプール(NES)等
1988	ディスクステーション開始。アレスタ（マークⅢ/MSX2）、エイリアン・クラッシュ等
1989	ディスクステーション月刊化。ガンヘッド（PCE）、真・魔王ゴルベリアス（MSX2）等
1990	魔導物語、1本物として誕生。ディスクステーション98創刊。武者アレスタ（MD）等
1991	ディスクステーション98月刊化。CD-ROM用ゲーム開発着手。ぷよぷよ（MSX/FCD）等
1992	ぷよぷよ、アーケード進出。ぷよぷよ（AC/MD）、スーパーアレスタ（SFC）等
1993	ぷよぷよ人気沸騰。す～ぱ～ぷよぷよ（SFC）、魔導物語ARS（PC98）等
1994	CSA（COMPILE SUPPORT ASSOCIATION）発足。ぷよぷよ通（AC/MD/GG）、なぞぷよ（PC98）等
1995	全日本ぷよ協会発足。第一回ぷよマスターズ大会開催。元祖ぷよまん本舗開店。ぷよぷよ通（SS/PC9821）等
1996	資本金9000万円に増資。スタジオカーバンクル開設。す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス（SFC）等
1997	ぷよ通決定盤（PS）、CESA大賞パズルゲーム部門大賞に。3月18日和議申請。ぷよぷよSUN（SS）等
1998	再建へ。わくぷよダンジョン（SS）、魔導物語（SS）等。
1999	1月和議申請確定



COMPILE Reconstraction

すべてが未知の領域になっちゃうんですね
和議も未知だし、それを処理しなけりゃいけないから
イコール手探り状態なんです
和議申請以降、組織が崩壊する中で組織を立て直すとか
あるいは新しいゲームを作るとか
人間関係を新しく築くとか

いうことは、たぶんその人たちは能力がなかったんだろうと。能力なかった人を中間管理職にしていたことも、私の目がなかったということか、お互いの出会いが悪かったのかもわかりませんけど、結果的に人材不足だったのかなという気がしますね。そういう意味で、やはり地方における限界ということを感じます。

0か30%か

――和議を申請したのは昨年の3月でしたよね。

仁井谷　3月18日ですね。認可が今年の1月26日です。

――債権者の方々が、債権の7割を放棄してでも再建に協力したいというのは、すごいなって思うんですけど。

仁井谷　銀行さんから考えると、破産するとゼロなんですよ。ゼロがいいのか30%がいいのかっていうと普通30%を選びますよね。そういうことですね。コンパイルというのは30%を返せる能力があるという判断。

――そう説明されるとわかりやすいんですけどね。

仁井谷　そうそう。それは我々も債権者にそういう説明をしたし、銀行さんもそういう判断しますよね。もっというと、30%は10年間ですから、1年3%なんですよ。だから例えば、銀行としては、3年目にコンパイルがなくなってるかもしれないけど。2年間で6%は取れると。0よりも6%はいい判断ですよね。そういうのはいろんな話の流れの中で漏れ聞いている感じですよね。

――融資で入り込んだお金が首を締めたともいえると思うんですけど、いつくらいからそういう話は舞い込み始めたんですか？

仁井谷　そこは詳しくわかりませんけど、たぶん3～4年前になるのかな。政府がソフトビジネスに対して、ソフトを担保にお金を貸していいという話が出て以降だと思います。

――銀行とか融資してくれる会社を恨んだこととかってありますか？

仁井谷　僕はそう思わなかった。自分で失敗した部分があると思っていますから。だから、自分たちが失敗しなければよかった。さっき言ったようなことに早く気付けばよかったということ。

ベンチャービジネスで成功するためには、やっぱり一度も失敗しないよりは、二度三度失敗したほうがいいというかな。たぶんすべての人がやけどの経験はあると思うんですけど、やけどを経験するからこそ、熱いはずのやかんには手を触れないということを学ぶわけですから。ようするに小さな危機は何度も経験すべきという気がしますけど。経営というのは全部そうかなと。

ユーザーにはげまされること

――去年4月以降はどんなことを考え、どう対処しようと思ったわけですか？

仁井谷　どんなこと以前に、すべてが未知の領域になっちゃうんですね。和議ということも未知だし。そうすると未知なことを処理しなきゃいけないから、イコール手探り状態ですね。和議申請以降、組織が崩壊する中で組織を立て直すとか、あるいは新しいゲームを作るとか、人間関係を新しく築くとか。僕が手探りだとすれば、社員はお先真っ暗というか、全然見えてないわけです。そこで人間関係ができるかといったら難しいじゃないですか。そこ



Feature Story 2

ゲーム業界 潰れる会社 生き残る会社

のもがきですね。それがずっと続いてる。でも途中で、ちょっとずつ見え始める。ようするに中間管理職ぐらいの人間でも、和議の意味がわかってないわけですね。僕としては理解してるんだけど、相手が理解してない。一部では、ひょっとしたら、仁井谷がいないほうがうまく和議がいくんじゃないかと言う人もいたり。それは和議がもともとわかってないんじゃないかな。僕が和議を選んだのは、仁井谷がいないとコンパイルは存在しないと思うから。コンパイルが存続する、イコール仁井谷がいなきゃという選択肢で和議を選んだわけで、それが仁井谷がいなくて、どこかの資本とくっつけばうまくいく、というのはありえないだろうと。そういう人はある段階で辞めていったんですけど。そういうことをちょっとずつ経ながら、会社が変わってきたという感じがしますけどね。

――そんな中で「少女R」という、まったく新しい企画が立ち上がっていますが、これは和議とはまったく別の次元でずっと温めていたものなんですか？

仁井谷 いや、違います。和議の中で方向性も何も見えないところからスタートしたものです。ユーザーととりあえずホームページを通じてお話しようかなということで、自分のホームページを立ち上げて、そこでお客さんとやり取りしている中で、じゃあリレー小説でも始めようかな、みたいなところから、発想としては生まれてきたものです。和議進行中で自分がさまよっている中で、なんとなくコロッとできたという、いつものパターンなんですけど（笑）。それでどんどん形作っていうやり方なんですけどね。

――その間は、ユーザーに励まされることも多かったんでしょう？

仁井谷 そうですね。それはもう。和議申請してから、2日後でしたね、東京ゲームショウは。それはそれはユーザーに励まされている感じですね。僕のホームページも、最初は結構いろんな人が来ましたけど、結果的に励ましてくれるメンバーが多かったかな。そういう反応がなかったら、ここまで来れてない気がしますね。

――この1年やってきたことへの、債権者の方たちからの評価は？

仁井谷 評価というのは、和議に賛成してもらったということがそうですね。それしかないです。あるいはリストラをちゃんとやった、だから和議を認可してもらったということが評価ですよね。それ以上何があるかといったら、とりあえずないかな。本当の評価というのは、今年とか来年に出てくる商品で語られるもので、この1年の評価というのは和議認可ですね。評価できなかったらNOとなっていたでしょうから。

新生コンパイルの姿

――発売予定のタイトルを見ると、かなり精力的に発売していくんだなというふうに見えますが？

仁井谷 どうかわからないですね。精力的かどうかわからないけど、一応は準備してるし、それも結果が出るまではなかなか説得力がないんで、とりあえず結果出さなきゃと思っています。それは年内いっぱいかかっちゃうでしょうね。今までに出たタイトルは、全部新しい体制で作ったものじゃないんですよね。流れの中でとりあえず走ってきたものなので。だから、4月以降に出てくるタイトルが、新体制のものになりますから、それはじっくり評価してほしいと思いますけど。

――「少女R」はいつぐらいに形になりそうですか？

仁井谷 基本的に今年の年末に出したいなと思っております。一応プロトタイプを持って、できたら遊べる状況で記者会見か何かできたらと。

――新生コンパイルの象徴みたいな感じがするんですよね。

仁井谷 そうだと思います。新しい枠組みにもなっていますし、ゲームとしての映像みたいな部分でもいい感じになるし、ドリームキャストの通信を一番理想的に遊べている気が、自分ではしますので。まさに新生コンパイルの象徴かなと。作り方そのものもそうなってます。今までの自前主義が全然変わってしまうわけですよ。プロジェクト単位での集合離散ですよね。

――それは外部の力を取り入れるということですか？

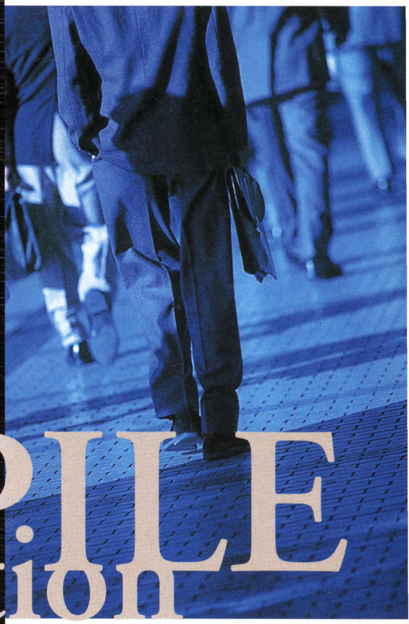
仁井谷 外部と内部との割合で言うと半々。ホントに新生コンパイル。これまでのことを考えると、まったく新しい枠組みです。

――こういう形は今後もやっていかれる予定ですか？

仁井谷 これからは、より多くなりますよ。本格的にゲームプロジェクトごとに集まる。それは内部の人間でも、外部でもかまわないというのが基本的な考え方。そうするべきだろうと社内の人間にもいってます。だからどんどん出なさいと。

インタラクティブとゲームバランス

――仁井谷さんが感じる、ゲーム業界の面白さとかやりがいって、どんなと



COMPILE Reconstraction



新生コンパイルは、プロジェクトごとに内部外部のスタッフが集まるというのが基本的な考え方なんです　そうするべきと社内の人間にも言ってます　だからどんどん出なさいと

ころにありますか?

仁井谷　なんだろうな。育て方とか育てる環境を持つというところが、やりがいがあると思いますね。極端に言うと、5年後か10年後かわからないけど、ミニ坂口さんみたいなプロデューサーを3人ぐらい準備できるかもしれないですよ。そしてナムコさんに匹敵する、1000億ソフトウェア企業になりたいと思います。でも本当は、ナムコさんはソフト企業じゃないんですよね。ゲーセンとかいろいろあって1000億ですから。だからソフトだけで500億を突破するのは難しいと思うんですよ。仮にソフト市場が5000億としますよね。この10%を突破できる企業がない。ゲームは嗜好品だから、極端に言うとご飯と同じなんで。ひと月で100食食べるとして、いくら好きでも10%以上ワンテイストのものを食べることは絶対ないはずなんですね。例えば同じカレーライスだけを食べるかとか、どこのラーメンが好きだからって10%以上は絶対食べない。ゲームが嗜好品とすれば、10%を確保することは絶対できませんよ。そうしたら、それこそプロデューサーをどんどん分けるか、あるいは違う世界にいかなきゃいけない。違う世界っていうのはゲーム業界だったり、グッズ業界だったり、あるいはアニメだったり映画だったり、あるいはテレビ番組だったりということじゃないかなって気がするんですよ。それでトータル1000億になったり2000億になったりする。そもそもゲームでなきゃいけないのかって僕は思ってるんですね。ここ数百年、例えばイギリスが経済界でトップの時代、アメリカがトップの時代っていうのは、それぞれが新しいエンターテイメント、遊び方を世界に提案したんですよね。これは堺屋太一さんが言っていた話なんですけど、イギリスは何を提案したかというと、例えばピクニックとかサイクリング。エンターテイメントを提案すると同時に、バブルが弾けた後に経済界のトップにきているんです。そのあとバブルになったのがアメリカなんですね。アメリカは基本的にスポーツとか映画とか、そういうものを提案したんです。じゃあ日本は何を提案したか。実は日本は提案してるんです。1つはマンガ。それからアニメ。そしてゲームなんですよね。これは欧米から比べて、30年以上リードしてるエンターテイメントなんです。で、89年にバブルが弾けたとすれば、まさに次は日本がリードする番。それだけのエンターテイメントを持っているし、追いつけないですよ。一世代分ですから。で、映画もここにきてやっと元気になってきた。今マンガ世代が監督をやっている、変化というかブレイクし始めている。なぜ漫画はブレイクしたのか。それは漢字なんですよ。漢字っていうのは表意文字です。記号なんですよ。こういう目だったら泣いている、こういう表現は苦しみを表している、落胆を表しているという記号の固まりなんですね。この作業を延々と日本人は培ったから、すごい表現形態があります。アメコミに比べると違いますね。

――ゲームもそういう意味では記号ですよね。

仁井谷　だからその上に立ってますから。マンガがあってアニメがあって、その上に来てますから、当然記号なんですよ。でもインタラクティブですから、1つそこで境目があるのは、本とかムービーってのは一方通行だということなんですよね。作り手が一方的に語りかければよかったんだけど、ゲームはインタラクティブじゃなきゃいけないですよね。そこの手法が徹底的に違うんです。その認識がない会社もある。ようするにゲームがわかってない。

――ゲームは最先端というか、世界に通用するという部分での面白さがあると仁井谷さんは思いますか?

仁井谷　それはインタラクティブとバランスですね。ゲームバランス。それはうちの会社にはあると思ってます。そこらへんが、うちの会社が他社と違うユーザーの支持を受けている理由なんじゃないかと思うんですけどね。

――クリエイター論みたいなところにも通じますよね。

仁井谷　私が一番最初に掴んだのは、ゲームとはなんぞやという部分。それを我々の中ではDSPって言うんですけどね。Dはdeep、深い。Sがsimple。Pはなんだっけ? passionかな? とにかくシンプルなんだけど奥が深くて熱くなる。あ、hotだからDSHですね。ゲームの基本質はシンプルなんだけど熱くなれて奥が深い。

――そういうものを発見したというか、気付くのってどれぐらいかかったんですか?

仁井谷　うーん、体系化できたのはたぶんDSができて数年ですね。ただ、最初は言葉になってないけど、頭の中にはあったのかなと思います。当時我々が一番最初に言っていたのはIA。我々のゲームカートリッジを買っても



ゲーム業界 Feature Story 2 潰れる会社 生き残る会社

和議法的確定について

弊社は、1998年3月18日、広島地方裁判所に和議*1の申請を行い、債権者の方々をはじめ、お取引先、ユーザーのみなさまには、大変なご迷惑とご心配をおかけしてしまい、本当に申し訳ありませんでした。

みなさまのおかげで、1998年12月14日広島地方裁判所民事第四部より、弊社の和議を認可するとの決定をいただき、その後1999年1月25日(月)コンパイルの和議が法的に確定いたしました。

和議を進めていく中で、大変な時期もたくさんありましたが、みなさまのあたたかいご声援が支えになり、今日までがんばることができました。感謝の気持ちでいっぱいです。本当にありがとうございました。

また、和議にご理解をいただいた債権者の方々、こうした状況の中でもお付き合いを継続していただいたお取引先のみなさまに、この場をお借りして、心から御礼申し上げます。ありがとうございました。

今後は債権者の方々に確実にお金をお返ししていきながら、会社をもう一度つくりなおすつもりでがんばっていく覚悟です。限られた中ではありますが、みなさまに喜んでいただける商品をたくさんつくっていきたいと思います。

これからもコンパイルはがんばります。みなさんのご声援によりコンパイルは元気になっていきます。ぜひ、応援をよろしくお願いいたします。

1999年1月29日
代表取締役 **仁井谷 正充**

※コンパイルHPより抜粋(http://www.compile.co.jp/)

らって、その日に満足してもらう。で、1ヶ月後に遊んでもやっぱりこのゲーム面白かったねとか、1年後になんとなくカートリッジを見つけてこのゲーム買って良かったなというのが一番最初のコンセプトなんですね。それっていうのは別な言葉で言うとDSHであるというのが体系化した後です。だから最初から近い理念を持っていたということですね。

――TVで拝見したときより、意外とお疲れじゃないし、現状に悲観していないように見えますが。

仁井谷 それは僕個人、人間の問題ですよね。ようするに悲観しても何もいいことがないっていう考え方。

――何かで悟ったとかじゃなくて、昔からそういう考えだったんですか?

仁井谷 気付いたらそういう人間になってました。どこかで変わったのかな。それは中学時代かもしれないですけど。なぜ変わったのかわからないけど、若い頃、腹ばかり立てていたから変わったんでしょうね。楽観主義のほうが、自分の気持ちが平静になれる。人と付き合うじゃないですか。付き合うと確かに相手のすることは腹が立つ。でもその予防策として自分が変わるほうが、簡単じゃないですか。ホントは難しいんだけど、でも、相手のやり方に腹を立てたり、人にあしろこうしろって言ったら、どんどんイライラしますよね。だったら自分を変えたほうが平静でしょ。そういうことだと思うので。で、自分が変わって変わって変わってるうちに、逆に自己主張ができるというパラドックスがありますね。それをわからない人が多いですよ。だから人から見ると、特にうちの社員にはワガママで自己主張ばかりしているって言われますけど、そうじゃないんです。ある意味で時代に委ねる。でも時代がどうなっているかわからないと、委ねられないじゃないですか。そこが楽観主義の基本なのかな。どこまで本当に、流れる先を遠くまで見ているか、という気がしますね。もう一方では、例えば人類が崩壊するかもしれないし(笑)。で、それはそれでいいんじゃないかと思ってるんです。我々に止める力はないし。それしかないし。そうみるとLet it beなんですね。諸行無常というか。いいじゃん、それで。根本はそこ。宇宙だってどうせなくなるんだし、抵抗しようとしてもできないんだから。だったら今どうするの? 流されているようで、自己主張する。そういうところだと思うんです。そこは抗ってもしょうがない。だからそういう意味じゃ仏教的になりますね。そこは影響受けたんでしょうね。日本の中で流布されている仏教思想みたいなものに。それでMOO仁井谷というんです。諸行無常の無がそうです。すべてがなくなる。だからケ・セラ・セラでいいじゃんみたいな。そこで自己主張してもいいじゃん。生きてる、だから何か作りたいということですね。今ここで瞬時に消えてもいいんだ。消えてもいいんだ。でもその直前まで目一杯頑張ろう。Do my best、全力疾走。一言で言うと無ですよっていう話ですね。それが楽観主義につながっている。だからこそ目一杯頑張ろうという考え方をしてます。

――すごい論理ですね。ところで、そんな仁井谷さんはゲームを作ってて楽しいですか?

仁井谷 作っててじゃなくて、反応がですね。

――売れて楽しいとか?

仁井谷 いや、売れた後のユーザーからの「コンパイル頑張れ」の声それが一番楽しいですね。「あのゲーム良かったよ、次も何か作ってね」とかね。

(2月26日 箱崎・ロイヤルパークホテルにて収録)

匿名インタビュー

ゲーム会社が潰れるということ

典型的パターンなのかどうかはわからないが、短期融資と回収というコンパイルの場合と酷似した、ある企業の倒産のお話である。なぜコンパイルは和議という道が開け、こちらは閉ざされたのか。エンターテインメントを創造し続けるということは、こんなに大変なのかと思い知らされるだろう。

元G社社員の独白

非常にベンチャー企業的な勢いもあった会社ですね。経営陣も、開発に携わったスタッフ達も、それは非常に自信を持っていて。当時は次世代機が出てまだ日が浅くて、各社可能性を探っている段階でしたから、十分採算採れてました。第一弾のソフトは、演出効果としてのアニメーション映像を入れる、それからそこに有名どころの声優さんを起用して、演出効果として盛り上げる。要するに、そのゲーム本体だけではなくて、付加価値を付けていったソフトでした。そういったものを、一つの作品としてまとめていく形の先鞭をつけたところもあったと思います。惜しむらくは会社が、システムを完全に消化しきって次へ次へという形で繋いでいけなかった。意欲はあったし、やってはいるんですけどね。

ところが1作目、2作目から会社は急激に拡大するんですよね。どんどん資金を導入して大きなビルに移って、スタッフもすごく増えました。さらにはデジタルアニメーションの機材を買ってるんです。レンタルじゃなくて。あれは全部合わせると億はいってるはずですよ。今だとまあ普通になっちゃってますけど、2〜3年前ならは最先端というか、まだオペレーター自体が育ってないだろうと言われてる頃。逆に言うと当時は、「いや、うちがその最先端を行くんだよ」「絶対アニメーションの制作やその現場も変わってくるはずだ」と。で、投資をしてお金もかかるけれども、この機械があるということであれば、それを元にして作業とか作品作りを進めながら、オペレーターを育てることができるじゃないかと。きっとそうすると第一人者がうちで生まれて、育っていったオペレーターたちが独立する時とかに、G社で育ったという自負を持てるという、ある意味青春熱血みたいなね、そういう思い込みはあったようです。



これを言ってしまうと、おそらく金融機関の方に絶対反発されると思いますけど、私たち潰れた側の会社のスタッフから言えば、やっぱり一つには経営者責任があると思いますが、「じゃあその直接の原因は?」といわれたら、その資金回収に無理矢理入った金融機関にも絶対あると思います。これは当時の社長のまわりにいて、最後に泣いた幹部連中から聞いた話ですから、話半分なんですけど、どうもその直接の原因は、メインバンクの一角を占めてた某銀行が無理矢理の資金回収に入ったと。「今おたくにいくら貸してます。それ、すいませんがうちの銀行の中の問題もあるので、1度返してください。返してもらったら、すぐにもう1度貸し出しますから」と。「じゃあ、しょうがない。返しますよ」と。そうしたら他の銀行も全部根っこは繋がってますから、うちも、うちもって始まったんですよ。一斉に引き上げられたら、ショートするの見えてるじゃないですか。それで「やばいぞ」って話が広がったらしく、本来押さえられる範囲でなかったはずの通常預金の口座まで、全部ストップですよ。銀行法で言うとそれは押さえちゃいけないものらしいんですけれども、押さえられた。それで運転資金自体が凍結されて、にっちもさっちもいかない。それが、一応その幹部連中が言っていた倒産に至った直接の原因。

だからその部分では、金融機関の方に「あんたたちの読みが甘かったんでしょ」って言いたいですけどね。向こうは「ゲーム自体が売れなかったんじゃん」「だから回収に入ったんだよ」みたいな感じだったかなと思いますが。でも、じゃあその回収に入った時期と、ゲームが発売になった時期と、どっちが早かったかというとどうかわからない。それから、初回イニシャルの状況を見て銀行が動いたのかどうかとか、時期の問題はきっとあるんですよ。例えば「イニシャル5万の予定が3万に絞られました」「銀行がまずいと思って動きました」。ところが「市場に出したらば3万はすぐに売り切れて、リピートかかって最終的には5万5000売れましたよ」と。こういうことはあるわけですよね。だからそれ言っちゃうと「誰が悪かったの」というとこは疑問が残るはずですよね。あと1カ月「じゃあ、ちょっと待ちますよ」とか、「もし本当にこれでだめだったら、ちょっと融資のほうを考えましょう」みたいな提案があったらば、また違ったかもしれない。あるいは、整理・縮小で会社を生き残らせて、次のタイトルで、というのもあったかも



Feature Story 2

ゲーム業界 潰れる会社生き残る会社

しれない。でも、それはもう今となってはわからないわけですね。

給料遅配はありました。結果から見ると「任意整理です、今日でおしまいです」って頃の2カ月か、3カ月くらい前だったかな。給料が10万とか20万とかなら、そのうちの6割方はなんとかちゃんと均等に出すから、残りはちょっと我慢して、あと1週間後にもう1回ちゃんと出すから、みたいのがあった。でも最後の月はどうしてもそれが間に合わなくて、おそらくあの当時残ってた人間は、取りっぱぐれてるんじゃないんですかね。しかも、予告されて解雇されたということでもないので、社員に対して急激な通告があった時の、いわゆる就労保障金みたいなのも一切出てない。

社長とかそのまわりの幹部役員の人たちは、その時点でとにかくまあ最後どうなるかわからないけど、社員の給料だけはきっちり払おう、みたいなことを考えていたらしいんです。その時に普通預金口座に、数億あったらしいんですけど、それを凍結されたのが堪えた。横で見てる私たちは「いったい何が起こってるんだろう」みたいな感じでしたが。

中にはきっと、社長個人や経営陣を憎んでる人間もいるはずですよ。最後給料をもらえなかったということだけじゃなくてね。開発であれだけ無理言って、あれだけがんばったのに……という人間もいるでしょうし、あるいは入る時と話が違ってたよ、という人間もいるでしょうし、いろんな人間がいると思います。でも、それって民間企業でも大なり小なりある問題なのかなという気もするんです。ただ、微妙なのは、そうは言っても作る物自体がエンタテイメントというか、夢を売るような商売じゃないですか。だからこそ、物を作るスタッフはやっぱり夢を持ち続けてなくちゃ、というのはあるわけですよね。で、そのスタッフに対して最後まで夢を与えられなかったのは、責任を問われてもしょうがないのかなという気がします。だから、「憎んでます」「あの人は嫌いです」という人間を、私は否定はしないですし、そういう見方をする人間がいてもおかしくはないだろうと。

とはいえ、若干矛盾するかもしれないですけど、「やりたいことをやってる……かもね」という自由な雰囲気だけはあったと思うんですね。だから、会社の中でいろんな部署があって、スタッフが行ったり来たり、自由にあっち行ったりこっちで話をしてる。物を作る現場って、それがベストではないのかもしれないけど、そういう雰囲気ってなんかあるわけじゃないですか。妙に緊張しすぎない、でもダラダラではない。全然自分のいるところと違うところから刺激をもらいつつ、なんかこう出せる、それがあったような気がしますよね。

個人的な感想で言うと、この業界は非常に魅力的ですよね。というのは、やっぱりこれは感性の問題だと思うんですけれど、物を作るとか物を作る現場近くにいる仕事って、やっぱりある意味特殊じゃないですか。ゲーム業界というのは、産業としてまだ成熟しきってないのかどうなのかわからないんですけど、規模が大きい小さいはあったとしても、グシャグシャになって「みんなで作ってるんだもん」「みんなで売ってるんだもん」みたいなのってありますよね。それはプログラムができなくても、営業であっても経理であってもです。メーカーの社員で、「いまほら、あそこに出てるでしょ」「みんなが楽しんでくれてるでしょ」「目で見える映像になったでしょ」「あのソフトの会社なんだよ」という意識はどこか持ってるはずなんです。物を作って売り出すということは、クリエーションの立場か、もしくはそれに近いところにある。ですから自己表現に非常に近い何かあるはずなんですよね。それから言うと、ゲーム産業というのはとても魅力があると思うんです。

それと、ゲーム自体1つのメディアとして、力を着々と蓄えてる気がするんですね。あと20～30年後に全然違う方向に行くのかもしれないんですけど、なにかワクワクさせるものをまだ持ってるでしょう。まだまだ成長途上だなと思いますね。

だから、惜しむらくは、まあこの不景気下、若干パイが狭まりつつあるところとか、ある程度のやっぱり体力がないと続けていけないという現実があるわけです。だから、ある程度成功しちゃえば、1本失敗しても次とか、自分たちのやりたいことを次でやる、みたいなことができます。でも、そうでないところは、一発負けたらもうそこで腹斬るしかないという現実がある。それがファミコンの時代から何回も繰り返されてることなんですよね。その中で、たぶん潰れていったクリエイターの人とか、それからクリエイターと一緒にやっているプロモーターの人とかがいるはずなんですよ。でも、そこに対してどこからも救いの手がのべられない。起死回生のチャンスが与えられてないというのは、非常に残念なことだと思います。（談）

業界分析　証券アナリストの

1999 ゲーム業界

securities analyst INTERVIEW



森田光子（もりたみつこ）
モルガン・スタンレー証券会社　東京支店
株式調査部
エクゼクティブ ディレクター
ゲーム関連からレコード業界まで、
幅広くフォローする証券アナリスト。

ゲーム業界の不況の針は、中小メーカーばかりを指し示しているだけでなく、株式上場、店頭公開している大手メーカーにも向いている。大手メーカーの場合は、中小の事情とは多少違う論理があるのかもしれないが、業界の閉塞感を打破するためには、各大手メーカーの実情も知っておいたほうがよさそうだ。そこで、上場、公開ゲームメーカーを良く知る、証券アナリストに聞いてみた。

98年は下方修正の多い年

—上場・公開していない企業までは無理だと思いますが、ゲーム業界大手企業の状況などを教えていただければと思うんですが。

森田　大体、公開会社というのは20社ぐらいになってるんですけど、その半分を見てるかどうかってところなんです。業界としてはすごく新しくて、株式企業でも認知されたのって90年代になってからなものですから、そんなにたくさんはない。任天堂さんだけ異様に古くて、1962年に公開してるんですけれども、後は大体80～90年代です。去年デジキューブさんとかシグマさんが店頭公開されてますね。コナミさんやセガさん、ナムコさんなんかは、わりと古い方。後のソフトオンリーの会社っていうのは、エニックスさんの公開の時以降、結構問題視されまして。というのは要するにドラクエがあるか、ないかで利益がドーンと変化するような会社を、ずっとフォローしていくのは上手くいくのかと。それを過ぎてからは、わりと公開しやすくなったんですけどね。ただし、今は景気が悪くなって来てますから。

—株式調査という仕事内容を、教えていただけますか?

森田　ありとあらゆることをやってます。このようなレポートは企業によるんですけど、うちは定期刊行物はないんですね。まず株をどうするかというのがメインなので、こういう風にレーティングをつけていくんですね。公開レポートとかも書いたりしますし、一応外資企業なので、英語と日本語の両方で出しています。それ以外には投資家さんとのコンタクトや企業さんへの取材とか、電話での問い合わせとか、結構手間ヒマかかる（笑）。あとは、プレゼンテーション。これをベースにして業界の話をしたり、決算の時に見直しをかけるということで、予想を出しています。これ、まずほとんど当たらないんですけど（笑）。

—あっ、そうなんですか?。

森田　なかなか、振りが激しいんですね。ですから、まあ大体方向性だけ合えばいいやというところですけどね。で、3カ月に1回くらい収益予想の見直しというのがあります。海外は年1回ヨーロッパ・1回アメリカみたいな感じで、後は皆さんと同じように展示会に行ったりですね。

—98年度を総括していただけるとありがたいのですが。

森田　私たちは収益を中心に見ているのですが、一言で言うと、下方修正の多い年だなと。儲かっただろうなと思った会社というのは、公開してないですが、SCEIさん。あとは任天堂さん。元気だったのは、コナミさん、エニックスさん。それ以外の会社は大変厳しかったと見えますね。家庭用だけじゃなくて業務用がきつかったので。両輪で上手い具合に回転してたのが、90年代初めくらいだったと思うんですけど、今は逆回転で、大変厳しい時期に来たという感じがします。ただ、家庭用についていうと、ハードのライフサイクルとパラレルに動くので、この状態はシクリカルな状態だという見方をしてるんです。94年頃にもそういうことがあったよねと……。ただし、今回違うのは、業務用はきついということと、あと、前から言われていたソフトの手詰まり感が、まさにキック出て来たって感じがしますよね。なので、98年度は大変だったというのが総括です。でも99年度も多分大変だろうと。簡単に言うとそういうことになりますね。だから、ソフトとしては充実はしたんだけど、そんなに売れるものはなかったような。

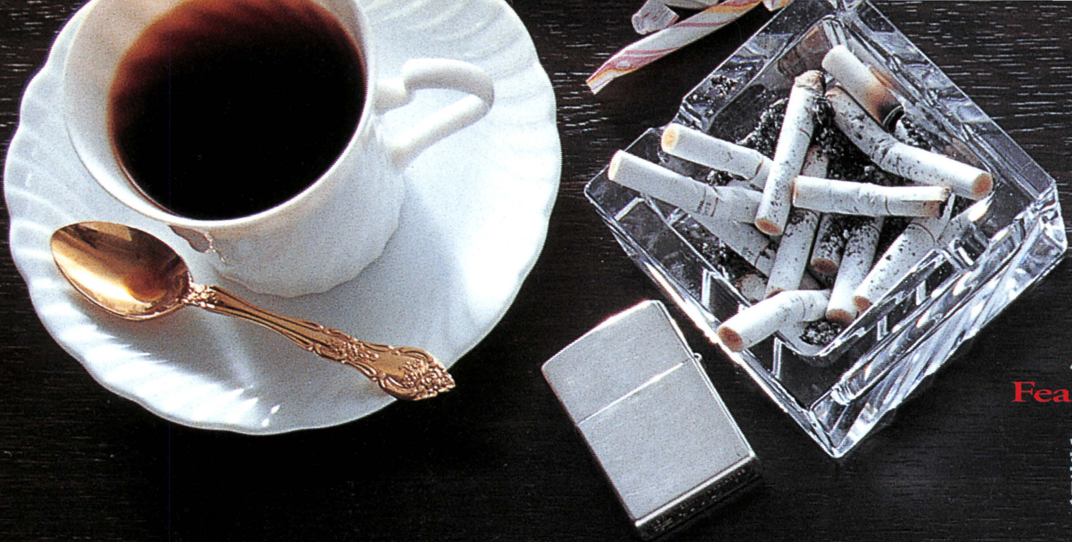
—上半期と下半期を比較すると?

森田　そうですね。98年度でいうと、上半期はスカスカだったという感じですね。「バイオ2」とか「鉄拳3」とかは、すべて前年度に出てるので。まあ、私はゲーム自体を分析しているわけではないんですが、思い出せるタイトルが多くはないかなと。クリスマスくらいになってN64が少し元気になって、あとはSCEIさんの「クラッシュ3」とか「XI(サイ)」とかが目立ったところ。雑誌を見るとソフトはあるんだなと思うんですけど、絶対これ、というのはなくて、むしろ、GBは「ドラクエモンスターズ」とか「遊戯王」とか堅調なタイトルが多かった。

ソフト1本が株価を左右することも

—日本より海外の方が調子がいいというメーカーも多かったんじゃないですか?

森田　ただサイクルが少しずれてましてね。アメリカなんかはお金に敏感なので、子供ユーザー中心の昔は親が買ったりするケースが多かった。特に値段とコストパフォーマンスに非常に厳しい人達なんですね。なので、E3で100ドル下げるということをSCEIさんがアナウンスした時点、199ドルになった時点から、PSはバッーっと売れ始めた。逆にいうと日・欧が先行して、アメリカはその後に出たんだけれども、しばらく盛り上がらなくて、



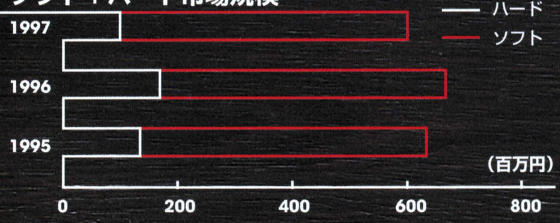
Feature Story 2

ゲーム業界 潰れる会社 生き残る会社

ハードウェア累計出荷台数

	日本	北米	その他	海外計	世界累計
FC	1900万	3400万	860万	4260万	6160万
SFC	1700万	2260万	870万	3130万	4830万
MD	360万	1660万	1000万	2660万	3020万
GB	2000万	2400万	2500万	4900万	6900万
SS	580万	180万	150万	330万	910万
PS	1300万	1600万	1400万	3000万	4300万
N64	350万	1100万	500万	1600万	1950万

ソフト＋ハード市場規模



・20社
ゲーム系での上場、公開企業は以下のとおり。アトラス（店）、エニックス（店）、カプコン（大）、コーエー（②）、コナミ（①）、シグマ（店）、ジャレコ（店）、スクウェア（店）、セガ・エンタープライゼス（①）、セタ（店）、タイトー（店）、テクモ（店）、デジキューブ（店）、ナムコ（①）、任天堂（①）。カッコ内の"店"は店頭登録、"①"は一部上場、"②"は二部上場、"大"は大阪市場の意味。

・問題視
ドラクエあるなしが問題となったエニックスは、出版、グッズ、他ソフトの充実で格差を減らす努力をした。ちなみにその差を売上でみると、VIの出た95年度は365億、翌年は227億、そしてVIIが出るであろう99年度は320億を予測している。

・レポート
企業、投資家向けに、担当企業の動向、市場の予測などを定期的にレポートするのも仕事の1つ。海外イベント報告のレポートなども手がけることもあるという。

・レーティング
評価、評点のような意味。企業の業績、市場の流れを見て、投資判断のためのレーティングポイントを見直していく

・下方修正
企業は決算期ごとに業績を出すが、未達の度合いが一定以上の場合、その修正値を公開しなければならない。

ここで巻き返したんです。だから、まだ勢いがあるんですよ。1つにはSCEーさんが、一昨年の後半くらいから日本の広告に対して、やり方・戦略を変えてきて、一般誌にもいっぱい広告を出したっていうのをNOAの方から聞いたんですね。そういうことがじわじわと、年が明けて昨年の1、2月から表れて、メジャーなタイトルもあって、PSの勢いが去年は強かったですね。あと、ヨーロッパはわりとPSが強い。アメリカは64とPSで、最終的にはシェア6対4でPSですけれども。特色としてはPSのソフトというのはタイトルが多くて、それぞれに小粒なもので数十万本売れるという形なんですけど、N64のソフトは、長く・しつこく売れるのものが多くて、「007ゴールデン・アイ」なんかは、97年に出たんですけど、昨年も単年でミリオンを越えてるんですね。アメリカのトップテンは半々に分け合ってるんですよ。NOAから今年の初めに来たリリースっていうのは、去年のクリスマスに出した「ゼルダ」が、6週間で映画の『バクズライフ』を抜いて、エンターテイメント部門の1位だったよと。1億5千万ドルを6週間で稼いだよ、というのがありました。去年の半ばくらいには、景気はいいんだけれども、もしかしたら陰るかもという懸念もあったんですけれども、最終的には非常に強くて、ましてや数十ドルで買えるようなソフトなので、バンバン売れましてた。で、最終的には品切れとか結構多かったみたいで。総じて海外は好調だったとはいえ、グローバルで売れるソフトを持ってないと。やっぱりそれだけじゃわからなくて。国内の状況が厳しかったので、最終的にみなさん厳しい思いをされたところが多かったようですね。

——日本の不況の原因というのは、ゲーム業界に関して言えば、飽きられてる。もしくは……。

森田　そうですね。それもあるし、要するに出荷の連携なんです。16ビットの市場サイズって参考になるんですよね。16ビット機っていうのは7800万台、32ビット機だと同じ時点で5400万台、64ビット機を入れると7200万くらい。もちろんSCEーさんが新しいマーケットを開拓したので、市場としてはこれより大きくなるんだけれど、やっぱり日本の16ビットのマーケットを超えるサイズになっちゃってる。入るだけ入ったなあと。ヨーロッパとかアメリカに関しては、98年度が始まる時点ではまだけっこうアキがあった。なので、どうしてもライフサイクルという点で言うと、日本の方が上がりが早かったと。これはトータルですけども、ソフトも当然1年くらいのタイムラグで落ちて行く。ただ今回の日本では、ハードはたしかに97年度くらいがピークだったんだろうなと思うんですが、ソフトの落ち方がもう1年くらい後からだと思っていたんです。98年度は意外とメジャーヒットが少なかったというのと、あと多分ユーザー年層が変わってきたので……若い子でゲームをやりはじめた人たち……PSのライトユーザーとか、そういう人たちは景気の影響を受けやすくなっている。

——大作ソフトの発売とかで、株価の上下ってありますか?

森田　ありますね、やっぱり。もちろん企業のサイズによりますけど、その1本に命かかってるような会社だと、

本当にずれると大変なんです。株っていうのはだいたい半年くらい先を考えて見ますので、3カ月ずれたとしても、そのぶん来期でプラスになって上がるなら良しとしましょう、という解釈ができるんですが、とりあえず発売遅れというのはインパクトがありますね。例えばハードメーカー、任天堂とかでいうと、ハードの発売がずれると一応みんなチェックを入れますし、あと例えばゼルダがずれましたよというのも、大きなタイトル、それが流れを変えるようなタイトルであったりする場合には、大手メーカーでもチェックが入る。例えばスクウェアさんみたいに大作主義をとっていて、柱が4本とか、今は少し散らばってるんでしょうけど、その柱の1本が来期へずれたら影響がありますね。株価の動きとかが他の産業に比べてどうなのかというと、ゲームというのは、子供のこずかいというのがメインでしたから、特に16ビットの頃までは景気に影響されてないんですね。しかもゲーム企業って、公開して新しいので、90年代の最初の頃はみんな成長産業だと思ってたんですよ。初めわりと株価が高めだったし。それでセガさんがアーケードの好調で、すごく駆け上がっている時代があって、その時に公開してきた会社が元気だったものですから。さっき94年くらいを思い出すって言ったんですけど、家庭用の16ビットが終わって海外の不良在庫が出てきた時に、ガタガタっと崩れて行ったんですね。その時に非常に成長性を期待していたんだけど、ガッカリしたっていうか外されたっていうイメージがあって市場に学習効果が働いてるし、今ではそういう産業なのだと。まあ、ジェットコースター



securities analyst INTERVIEW

ーみたいな産業だよねっていう認識が出来てきたので。それ以降、マーケティングの平均よりも低めに走っていますね。こちらの不測のリスクを折り込んで、あとはタイミング的な問題と。右肩上がりではないのだという認識はあります。

産業として成熟か未熟か

―ゲーム系に危うさは感じますか？当たり外れのギャンブルみたいな。

森田　思うんですけど、公開する企業って、例えばアメリカにEAってありますけど、あれはパブリシャーで、いっぱいレーベルみたいのを持ってるじゃないですか。だからひとつイメージとして、SCEIさんは音楽を目指してると思うんです。音楽でいうと、トップのミリオンのアーティストがいて、その下に中堅アーティストがいて、その下に安いコストで開拓してきた新人がいて、ピラミッド型ですよね。これがある程度出来ていれば、それなりに経営は安定してるんですね。でも例えば音楽業界の問題というのは、インディーズが急にメジャー化したりすることが続くと、発掘してくるけど何が流行るか、訳がわからなくなるという。その辺のコストが安くて引っ張れる人を見つけるのが大変なうえ、真ん中への人達が、今はあんまり売れない、さらに旧譜が動かないっていう。ゲームも音楽も似てるような気がしますね。ですけど、本当に企業が潰れるとは思わないです。そういう時期は終わったと思うんですよ。16ビットの不良在庫の時は本当に……。

―本当にヤバかったですね。

森田　ヤバかったです。ゲーム企業っていうのは、中小企業のオーナー会社が多いので、経営としてはいわゆる大企業経営ではないんですよね。経営者自体が目端の効く人だったらいいんですけれども、そうじゃない場合もあるし。きっちりとみんな配分が出来ていて、そういうことが出来る人が会社内にいるのかどうか、開発は非常にいいんだけれども事務系の人材が非常に薄いとか、いろんな問題を抱えているのは確か。

―開発の人数が多い会社ってやっぱり多いですもんね。

森田　人数が多くてもいいんですよ。優秀な人がいれば。ただ、いろんな面でのギャップってあるじゃないですか。開発は陽が当たるし、お金はいっぱい入るし、格好いい。実際には営業とか、パブリシティとか非常に大事なんだけど、そこの人達が、自分の仕事が楽しくなかったり、開発行きたいとか、仕事に愛着が持てないとか、そういうことがあると思うんですね。だから、それを上手く調節していかないと、一方が強すぎてもまずいんですよね。

―マリーガルみたいな、ああいうやり方を評価していますか？

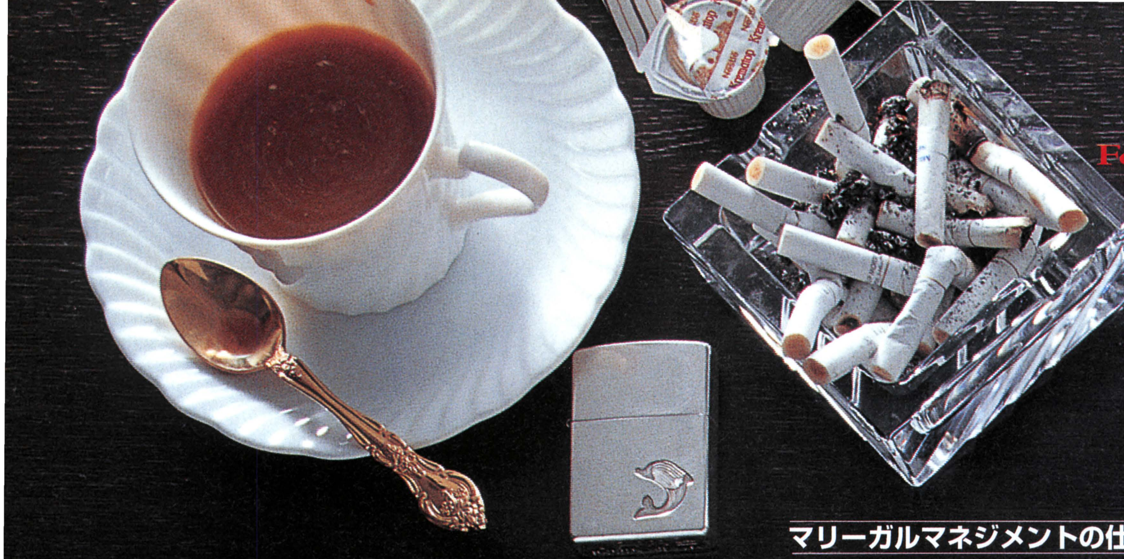
森田　発想としては非常に正当なものだと思うし、ゲーム会社っていうのではなくて、ファンドを集めて、クリエイターの人達はゲームを作ることに専従してもらってるっていうのは良いですよね。ただ、今のところ、まだ、回収がちゃんとできるのかというところまで見極めていないので。もう少しいろいろソフトが出てこないと、最終的な評価は出せないですね。小さな企業のクリエイターさん達で、力がある人達っていうのをちゃんと救っていけるというか。そうじゃないとお金がないとゲームを作れないということになってしまいますので。結局、だれかの傘下に全部巻き込まれるということになっちゃいますから、それでは面白くないですよね。

―音楽でもそういう外部プロデューサー制みたいなのはありますよね。

森田　でも、外部プロデューサーとかに頼むと内部が育たないとかいろんな面で問題もあって。あと新人発掘してくるのが難しくなったとか、みんなの仕事が良くわからなくなってるとか。シングルがいくら売れても、旧譜が動かなかったらしょうがないんですよ。利益が全然違うので。早くラルクのアルバムとか、そういうのがいっぱい出ればいいんですけど。シングルがガンガンガンガンで、アルバムがずれましたのでね。そういうこともあるし。

―ゲーム業界もそれに近い動きとかし始めてるような。

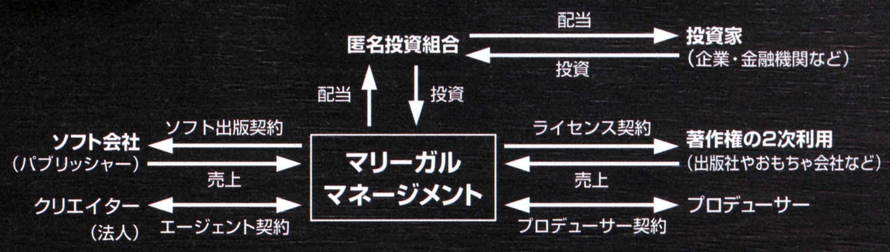
森田　ただ、じゃあみんなでSCEIさんの傘下に入って制作するのかっていったらそうでもないですし。問題は、音楽はある程度成熟しているっていうか、出来あがった状態なんです。ゲーム業界はもうそろそろ成熟というイメージはあるんですけど、ただ、難しいのは産業として認知されて日が浅くて、そして経営もまだ未熟でという部分を残しながら、ずっと試行錯誤で動いてると思うんです。未成熟かっていうとそうでもないけど、成熟しちゃたのかというと難しい。じゃあ、ゲームそのものはというと、皆が急にやらなくなるってことはないと思うんですけれど、でもパターン化してるじゃないですか。だからその繰り返しなんですよね、飽きて、行くとこまで行ったって時に、ブレイクするものが出て来るの。だから、次が何なのか、端境期ですよね。



Feature Story 2

ゲーム業界 潰れる会社 生き残る会社

マリーガルマネジメントの仕組み



ちょうどそれが、ハードの転換期に当たってるし。

スクラップ&ビルドが面白い

—明るい話をどこかほじくって出して来るとしたらなんでしょう。こういう流れの中で下の世代でなにか……。

森田　それはあると思うんですね。逆に伺いたいくらいなんですけど、若いクリエイター達は元気なのかしらというところなんですよね。今はやっぱり宮本さんだったり、坂口さんだったり、ある程度40くらいの…。

—第1、第2世代の人達ですね。

森田　その世代の人達の次っていうのは、どれくらいいるのかなと。その世代が面白いことを考えているかどうか。それと、そういうものをサポート出来るようなマネジメントシステムがあるかどうか。企業さんの中でも、好き勝手やらせて貰える環境があるかどうか。そういったことで随分と変わってくると思うんですね。素材や技術はあると思うんですよ。それをどういう風にゲームに結びつけて、そして、上手く売るかどうか。作り手達がどこかに集まって、新しいものを作るという事をもうちょっと幅広く考えられたら可能性があるんだろうなと。いつも問題なのはお金なので、そこをちゃんとサポート出来る仕組みがどっかで作られるべきです。まあ、そう意味でマリーガルが上手く行けばもっと増えるんじゃないのかなって思ってるんですけどね。企業もパブリッシングっていうのはなかなか難しいんですけども、そういう形態があっても良いし。何十万本も何百万本も売らないとリターンがないっていうようなものだけじゃなくて、ポッと出て売れちゃうっていうのはあるわけなんで。とりあえずはPS2がどんなものなのか全然わからないですが、99年の市場を見る時に、今年の年末なのか来年3月か、そこらへんがひとつの注目だと思うんですよね。それを見て面白いな、作りたいなっていうクリエイター達がいたら、いいものは出来てくるでしょう。企業という意味では大変です。でも、ここからは本当にどんなレースになるだろうなと考えると、ここ数年のアメリカのインターネットのビジネスのものすごい変わり方が参考になる。日本は通信コストが高いですけど、それでもそういう方向に向かって行くだろうと。それがインターネットなのか、また別の形なのか、何でも良いんですけど、家電とかオーディオ・ビジュアル方面とか、皆がいろんなところから入ってきて、繋がって行くと、ゲーム業界はゲーム業界ではなくなって来るかもしれないんですね。

—そういう時こそチャンスであるという考え方もできますね。

森田　例えば、今年来年じゃないかもしれないんですけど、ものすごく変わるからいろんなチャンスが生まれるだろうなとは思いますよ。今までのゲームの枠内で、日本はRPGが流行ってるからRPGとなりますよね？　そういう既成のジャンルとか、枠組みに固執してしまっていると、それは飽きられて廃れていってしまうかもしれない。でももしかして、こんな新しいものがあるんだよというものが出て来るかな。一旦ここにあるものは崩れるかもしれないんだけど、そこから別のものが出て来るんじゃないかな？というような意味で、面白そうとは思ってるんです。

・パラレル
平行、並列、相似の意味。
・シクリカル
循環、周期的の意味。つまりはハードのライフサイクルとゲーム業界の盛衰の波は相似で、周期的に訪れるということ。
・上半期
多くの企業は、年度を4月にスタートし、3月に決算する。その場合、4月から9月を上半期、10月から翌年3月を下半期とする。さらにそれを半分に区切る、四半期（第一～第四）で業績を見ることも。
・NOA
NINTENDO OF AMERICA。
・小粒なもので
小粒と言えど、数十万本売れるのだから、各社海外市場を意識せざるを得ない。ソフトに手を加えないで出荷できるスタイルをとる企業もある。
・トップテンは半々に
ファミ通3/26号のUKトップ10では、PSが8タイトル、N64が2タイトル。とはいえN64は2位、3位。
・エンターテイメント部門の1位
興行売上のエンターテイメント部門では、映画もゲームもいっしょらしい。
・出荷の連携
森田説によると、かつての世界の16ビット機市場と現在の32ビット機＋64ビット機の市場はほぼ同じであり、市場サイズは連携するという。
・景気の影響を受けやすく
PSライトユーザー系のおこずかいはゲームだけじゃなく、携帯通話料、カラオケ、デートと様々なところで使われる。よって、マニアよりも景気の影響を受けやすいといえる。
・海外の不良在庫
SFC末期、各企業は海外に大量に在庫を抱えていた。それにはスクウェアも、カプコンも、コナミも四苦八苦。収益の急激な低下を招いたことも。
・マリーガル
マリーガル・マネジメント。図参照。
・ファンド
資金、基金のこと。
・いろいろソフトが
マリーガルのソフトは、いまのところ「ピカチュウ元気でちゅう」のみ。
・インターネットのビジネス
いまやインターネットでできないことはないくらい、ビジネスは広がっている。買い物からチケット予約、株式売買、さらにはペットのお墓まで…。

サクッとわかる

ゲームの収支と問題点

FFⅧ、初日に225万枚! 不景気風吹き荒れる日本中にニュースは駆け巡った。すると何かい? ゲームってのは相変わらず景気いいのかい? 長屋の八っつぁんあたりは一升瓶片手に、そんなことをぼやいてるかもしれない。ところがどっこい、そんなのは超まれなケース。多くのメーカーはあえいでいる。そう、まるでAVのように。そんなメーカーのあえぎ声の原因を解明していこう。



income and outgo

様変わりしたメーカー収支

ゲーム制作とは、なんとリスクが大きいのでしょうか。もはや、お金がなければゲームは作れない&売れないという時代になりつつあります。なぜこんなことになったのでしょう。

次世代機が登場した'94~95年頃は、初回イニシャル5万本当たり前、採算ベースも平均3万本ってところだったはずです。ところがいまや、開発費は高騰し、それなりに広告宣伝をしなければゲームは売れず、10万本近く売れてもペイしないものもあります。

PSが登場したときは画期的でした。安い開発機材で、流通も簡略化、ロイヤリティもお安く、リピートが早いから、在庫を気にしなくてもいい。多くのメーカーが飛びつきました。確かに儲かりました。しかし、そうして参入してきた多くの企業の収支は、ここ2~3年で大きく様変わりしています。親会社があるなら撤退、独立系なら吸収、または倒産。そんなケースもままあります。何がどうしたのか、メーカーの収支を考えてみることにしました。

制作費高騰の原因

任天堂がデファクトスタンダードだった時代ならいざ知らず、現在のゲーム業界でゲームメーカーになることは、さほど難しいことではありません。しかし、ゲームを作る、あるいは完成させるという意味では、格段に厳しくなっていることは確かです。

8ビット機、あるいは16ビット機時代。任天堂はアタリショックの二の舞を避けるため、厳しい製品チェック(内容の)を行っていました。しかし、この頃のゲーム制作というのは、ある意味アイディアや完成度勝負であり、映像・音声面でハード的制限にも助けられ、制作費はかかったとしても億を超えることはめったにありませんでした。そのくらい、安く作れたのです。いい時代です。そのかわり、マスクロム製造料とロイヤリティを前金で支払わなければなりません。これが当時の各メーカーには大問題だったわけです。初回製造数を抑えれば売り逃してしまう。ゆえに多めに製造せざるを得ない。しかし、例えば、7800円のゲームソフトを20万本発注するとなると、10億円近い資金が発売前段階で必要になります。とはいえ、その金用意できれば、売り切りですからもう安心となります。しかしそんなこんなで在庫を抱えてしまう問屋、小売りはたまりませんな。ユーザーから見れば新作が投げ売りで安く買えるし、中古も多いと何の問題もなかった時代です。

一方、次世代機以降は、製造時間の短いCD-ROMですから、適性枚数を製造すればいいし、製造原価も格安。さほど発売時にお金が必要ではありません。また、フォーマットホルダーが参入に対して寛大です。ソフトバンクだってメーカーだったくらいです。ところが、反面CD-ROMになったがゆえの映像・音声面でのクオリティアップが徐々に必要とされるようになってきました。次世代機初期の頃のゲームのCD-ROMの描き込み面を見てください。けっこう余裕でしょ。それが最近はビッシリです。描き込み面が少ないと、ユーザーが文句を言うから、どうでもいいデータを入れている、なんて噂のソフトもありますが。つまり時間とコストがかかるようになったわけです。



ゲームメーカーの抱える問題点

①開発費の高騰
開発費とは、イコール人件費でもあります。それ以外にかかるのは、声優のギャラだったり、ムービーを編集するスタジオ代だったり、新しい開発機材を導入する費用だったり、外注を使えば、外注費とかも入りますが、基本的には最も人件費が大きくなるものです。しかも、開発日数がかかればかかるほど、拘束日時は増え、開発費は大きくなってきます。最近のゲームはグラフィックや、キャラクターのモーション制作に時間がかかるものです。つまり、時間がかかることが開発費の高騰につながってしまいます。

②人件費の高騰
メーカーのほとんどの開発者はサラリーマンです。月給をもらいます。大手の中では年俸制やインセンティブ(成功報酬)を敷くところもありますが、月ベースにならして支給しますし、インセンティブは条件を満たさなければ支給されないため、各メーカー極端に差があるわけではないでしょう。とはいえ、ニンジンをぶらさげてでも開発にいいゲームを作ってもらいたいと思うのは、どこも同じです。ですから人件費は高騰します。そこには家賃や光熱費も入ってきます。いい環境、24時間開発体制だからこその高騰とも言えます。

③宣伝効果の測定
電波媒体の場合、視聴率、聴取率から告知効果を測定する数値があります。しかし、その数値が高いからソフトが売れるというものでもなく、雑誌の場合、公称部数がまかり通り、なおのこと反応がわかりません。ソフト同梱のアンケートハガキで知るしかないのです。しかしそれは、広告を読んでいるのか記事なのか。ならば広告はいらないのか……いや、広告などの告知なしで売れたソフトは過去にありません。そんな狭間でメーカーは告知にいくら使えばいいのか困っています。一番削りやすいけど、削りにくい問題点なのです。



Feature Story 2

ゲーム業界 潰れる会社 生き残る会社

次世代機初期は数千万円あれば、当時のそこそこのソフトは作れました。しかし、現在は多くの場合、開発費は億を超えてしまいます。FFⅧのように30億円と言われるものもあります。これだけでも企業にとっては大変な負担になってきているわけです。よってゲーム資産のあるメーカーは、旧作をリメイクしたり、あるいはマルチプラットホームでの展開をしたりしていくわけです。これって別に間違っていることじゃないとは思います。

しかも、数百社参入、毎月100タイトル以上リリースされる現在、広告・宣伝なしに売れるゲームはありません。ゲーム誌のスペースも大作に割かれ、よほど担当者の琴線に触れるか、広告を入れてくれるメーカーでなければ扱われにくくなっています。となると、やはりお金がないとゲームが作れない、売る力がないということになります。だからこそ、前のページで証券アナリストの森田さんはマリーガル・マネジメントに注目していると言ってたのでしょう。これはユーザーのみなさんとはまったく関係ない話です。

ですが、知っておいてください。苦しいですよ、メーカーは。何らかの構造改革がなければ、中小メーカーは倒れるか、大手の下請けとなって、開発費をもらって大手の要望に添うゲームを作るしかなくなってきます。その大手がある程度度量があり、資金力があるなら、それもいいでしょう。しかしそんな都合のいい話ばかりではないかもしれません。

そんなこんなで、現在多くのメーカーは開発費や宣伝費の削減、あるいはリストラといった経営基盤の再構築を迫られています。しかし、これはモロにゲームソフトの出来に跳ね返ってきそうで怖いです。生き残ってもユーザーに見放されなければいいのですが…。あなたはどう思います?

業界震撼

アブナイ会社度チェック25

～入るなら、こんな会社はやめておけ～

業界にはさまざまな噂がある。PS2はいつ出るか、みたいなまじめ系から、受注ゼロ、開発トンヅラみたいなアブナイ系まで多種多様。本気で信じてはやっていけないが、その中には真実もある。つまり、シャレにならない噂からも、ゲーム業界のアブナイ度も測れるのではないかということだ。それイコール、会社が潰れるということではないが、100点の会社が絶好調のわけありません！



Dangerous
COMPANY CHECK!

ヤバイ、潰れる、不況など、次々と暗い話題を提供したこの特集。最後くらいは明るい話題をと思ったのですが、特に見つかりませんでした。

FFⅧがバカ売れしたことは明るい話題です。しかし、他メーカーにとってはダメージでしたし、次世代PSが発表になっても、中小メーカーにはつらいこと、この上ないのかもしれません。こんな状況下でゲーム業界に就職しようとか、転職しようとするなら、そのメーカーの業績はもちろん要チェックですが、それ以外にも、これから発売するソフトであるとか、会社そのものの体質、方針、副業（本業）などを確認したほうがいいでしょう。

また、ゲーム業界を目指そうと思っていない人には、このページはお遊びページでしかないかもしれません。だとしたら、「あ、これはここのメーカーだ」とか、あそこはトータル何点になるなとか、楽しんでください。もっとも、内部にいないと判断つかない項目が数多くありますが。

ゲームメーカーが潰れる、生き残るということは、ユーザーにとってはどうでもいいことかもしれません。もちろん好きなソフトのシリーズが遊べなくなるということはあるでしょう。多くの場合は、版権もとが潰れれば、そのソフトは出せなくなります。しかし、才能のある人であれば、他企業に移って同様のソフト作りを続けることも可能です。そういう意味でもユーザーにデメリットは少ないでしょう。また、アタリショックでアタリがポシャってFCが出てきた様に、あるいはSFCの手詰まり感がPSを呼んだように、現在のゲーム業界に異変が起きたとしても、誰かが、どんな形かわからないが、新しい事業を興していくでしょう。それほど、ゲーム、エンターテイメントは魅力的な世界なのです。

例えば、アブナイ会社チェックに引っかかるメーカーがあるとすれば、そういった企業ほど、発展途上で、活力があるといえるかもしれません。また、そういったいい加減な、アブナイ企業ほど、エンターテイメントを作る才能に溢れているかもしれません。一概には言えないわけです。だから怒らないでね、みなさん。アブナイ会社が潰れる会社というわけではないですから。

さて、そろそろ整理しましょうか。現在のゲーム業界は、他業種に比べれば、好調には見えるが、じつはそうでもない。ただ、ゲームを作る、売るということは当たり外れの大きいギャンブルの世界だから、新規参入でもソフト次第では一夜にして大きく伸びる可能性がある。しかも映像や、数字でその結果・反響がわかる。だからやめられまへん。我々ゲーム誌も、ゲーム業界の端っこで、小判鮫のように食いついているわけですから、業界の状況はよくわかります。業界が青息吐息なら、我々は虫の息、大げさかな。言い換えれば荒波をかぶってしまいます。ハードの寿命が雑誌の寿命とも言えます。部数をコントロールできるぶんマシという意見もあるでしょうが、そのかわり返品があります。結局はゲーム業界という村の住民である限り、いろんな面で影響を与え、受けあって生きているということです。ですから、すべてのメーカーを救うことができなくても、規制緩和、構造改革を行い、来るべき21世紀の日本の基幹産業となるべく立て直しましょと言ってるわけです。話でかくてちょっと恥ずかしいですが。



Feature Story 2

ゲーム業界 潰れる会社 生き残る会社

Q 1	ソフトの発売延期が多い、しかもそれを気にしていない	Yes	No
Q 2	セクハラ、自殺などヤバい噂が絶えない	Yes	No
Q 3	ライセンスビジネスのみで、自社に開発ラインがない	Yes	No
Q 4	ワンジャンルのみに特化したゲームで有名	Yes	No
Q 5	社長はワンマンである	Yes	No
Q 6	ソフトを作るとき、大物作家ばかり起用したがる	Yes	No
Q 7	夜11時になるとビルの空調が切られてしまう	Yes	No
Q 8	ゲームスクール経営が絶好調	Yes	No
Q 9	ユーザーサポートの要領が悪い	Yes	No
Q 10	開発スタッフはネクタイを締めている	Yes	No
Q 11	資金繰りが怪しいらしい	Yes	No
Q 12	給料の遅配が過去にあった	Yes	No
Q 13	社長Jr.または一族が実権を握っている	Yes	No
Q 14	外注先にリベートを要求する人がいる	Yes	No
Q 15	開発のキーマンが出たがり	Yes	No
Q 16	自社ビルを建ててしまった	Yes	No
Q 17	会社の土地は元墓場である	Yes	No
Q 18	実写映画を作りたがる	Yes	No
Q 19	自社でイベントをよく開く	Yes	No
Q 20	開発に分不相応な最新マシンが入り出した	Yes	No
Q 21	美人広報が多い	Yes	No
Q 22	版権もとに莫大なライセンス使用料を取られている	Yes	No
Q 23	ホームページで自社キャラグッズを販売し始めた	Yes	No
Q 24	いまだ六本木で金を散まく上司がいる	Yes	No
Q 25	本業も不況の波をかぶっている	Yes	No

※この設問はフィクション、ノンフィクションとりまぜています。該当したから潰れるというわけではありません。

GO TO NEXT PAGE
解説と採点は次のページへ

0～30 合計ポイント

何の問題もないでしょう

健全です。ただ、Q12があった場合は赤信号ですが。安心して従事、あるいは就職・転職を考えていいでしょう。ただ、ゲーム業界は一寸先は闇です。明日にも転落が始まるかもしれません。その兆候を見逃さないようにしましょう。

31～50 合計ポイント

要体制・体質改善！ まだ間に合う

このレベルの会社は、ゲーム業界に腐るほどあります。だからといって、安心してはいけません。この段階のうちに企業体質の改善を図るといいでしょう。いまは新規事業を興す時ではありません。地道な企業努力が必要な時です。

51～70 合計ポイント

黄色信号！ 転職を考えたほうが……

このレベルの会社の人にはたぶん自覚があるはずです。会社がアブナイという自覚ではなく、こんなことやってていいのかよ、という不満です。蕾のうちに摘み取ることができるか、わかりません。上層部に自覚がなければやっかいなことです。

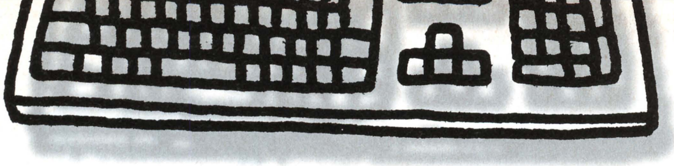
71～100 合計ポイント

ゲームを作っている場合ではない……

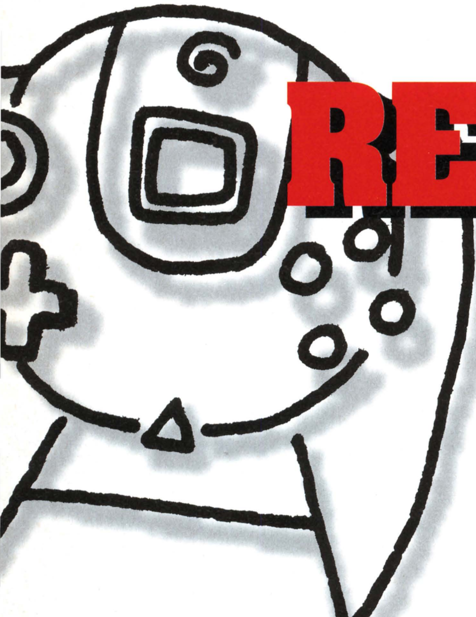
これだけ不安要素がそろえば、立派です。どこをどうすればという問題ではないかもしれません。みんなその体質に染まっています。ソフトを発売できていることも、存続していることも不思議なレベル。何もいうことはありません。

獲得ポイントとチェック項目解説

Q1	Yes3	この業界の悪い癖が、これです。年度内かどうかというところでは各メーカー踏ん張るのですが、関係なくとなるとサクッと延ばします。多くは「より面白いものを」ではなく、「バグ取れない」です。見込みが甘いというか監督責任というか。あっ、雑誌もあるなあ。
Q2	Yes5	数々のBBS、HP、暴露本を飾るネタ。それがセクハラ、自殺伝説です。もちろん本当のこともあります。しかし、本当かどうかばかりが取り沙汰され、なぜそんなことが起こるかという企業体質にまで言及しているものは、あまりありません。これはよろしくないです。
Q3	Yes4	ゲームバンクもそうだったんだけど、ライセンスを買ってきて、下請けに移植させるっていのは、ろくなもんじゃありません。買う人のセンス、下請けの力量によって、大変な損害を与えます。特に洋ゲーは、いくら全米No.1でも日本で受け入れられない可能性大です。
Q4	Yes2	ワンジャンルのみで有名になったメーカーは、そのジャンルが流行っているうちはいいですが、下火になったとたん下降線です。そのジャンルが特殊であればあるほどです。シャノアールのように麻雀ゲームの思考ルーチンを作り続けるというのならいいのですが……。
Q5	Yes2	ワンマン社長は善し悪しです。ワンマンゆえに、気に入ってもらえた企画には金がドーンと出る。でも人間関係がまずいと干されます。いくら力があっても。また、ワンマン社長ほど、どこで何をやっているかわかりません。そのワンマン社長の人柄次第です。
Q6	Yes4	これもワンマン系のなせる技ですが、社長のお気に入りの作家を、ゲームの内容と関係なく、向き不向きも関係なく採用したりすることです。また、大物作家は概して遅筆で口うるさいケースが多く、進行に多大なる影響を与えます。Q1にもからむこと請け合いです。
Q7	Yes5	かえってマンションメーカーならいいのかもしれませんが、ちょっと古めで管理人がうるさいビルは、空調どころか電気をシャットするところもあります。そんなところで徹夜できるわけありません。そんなビルを選んだことだけで、やる気がないと見られます。
Q8	Yes2	多くのメーカーがスクール経営をしていますが、どこも非常にいい業績のようです。設立当初の目的がなんだったのか忘れてしまいそうです。ゲームも好調ならいいのですが、スクールだけ黒字という場合もあります。加点は大きくないけど、どうかと思いますね。
Q9	Yes4	これは見落としがちなのですが、ユーザーサポートがしっかりしているところは、会社としてもしっかりしていると言えます。ユーザーあってのゲームメーカーですからね。ここの対応や、要領が悪いのは、ユーザーをないがしろにしているといっていいでしょう。
Q10	Yes4	ネクタイ締めて開発をしているからいいゲームは作れないなんてことはありません。ただ、ネクタイがサラリーマン根性の象徴というか、クリエイティブな人はネクタイ締めちゃいけないみたいなイメージがありまして。ただ、つらいだろうなあとか思いますが。
Q11	Yes5	"資金繰りが怪しい"ならば間違いなく10点です。でも"怪しいらしい"だからくせ者です。とはいえ、経営に参加してるとか、銀行さんでなければ、怪しいなんて話を知るわけもなく、でもそんな情報が出る時点で、その会社はいい状態でないことは確かです。
Q12	Yes10	過去にあったか、現在あるか。いずれにしてもこれはアブナイです。ふつう、会社の経営者は社員の生活を最優先するため、給料だけは出そうとします。それが遅れるということは、かなり赤信号です。いまは立ち直ったとしても、いつまたどうなるやら。
Q13	Yes6	ワンマン社長とセットです。しかし、ワンマン社長が基本的には自分の才覚で会社を築いたのに対し、Jr.とか一族はなんの取り柄もない、あるいは害しかないパターンが多いわけです。できる人のほうが珍しい。実権を握っていないならいいのですが、将来は……。
Q14	Yes4	確かにキックバックする人います。どの業界にもいます。経理上つじつまがあってれば、会社では問題にならないかもしれませんし、もみ消しも容易でしょう。が、確実に会社の評判を落とし、社員のモラルの低下を招きます。即効性のあるアブナさではありません。
Q15	Yes3	開発キーマンが目立てば目立つほど、他部署の人間の反感を買います。同じ開発内でもです。キーマンが偉くなればそれだけやっかいです。手柄も金も独り占めです。人の出入りの激しいメーカーは、こういった内輪もめがあります。新陳代謝がいいともいえますが。
Q16	Yes3	いくつかゲームがヒットすると、かなりのお金が手に入ります。一家の主(社長)としては一国一城構えたくなるのは当然なのです。しかし、なぜかはわかりませんが、ゲーム業界には"自社ビル建てると会社傾く"の法則があるようです。貸しビルで十分ですよね。
Q17	Yes4	ソフトバンクの高輪時代のビルの土地は元墓場で、近辺も心霊スポットでした。霊感の強い人は、裏の階段に何かいるとさかんに言ってました。そういう環境は、どんな人にとってもいいものではありません。ましてや電話口に女性のすすり泣く声が入るなどは……。
Q18	Yes4	ムービーなどを作っていると、映画も作れるじゃんって思うものなのでしょうか。残念ながら、ゲームメーカーが絡んだ映画で、アニメ以外採算が取れた試しはありません。しかし、それはライセンスだけ貸した場合。自社制作のスクウェアさんには期待します。はい。
Q19	Yes4	イベントは大小さまざまです。莎木のように全国を周り、億単位のプロモーション費を使うものから、ホテルで百万単位というものまでです。イベントというのは支出がほとんどです。しかも来場者が多いからといって、ソフトが売れるとは限りません。難しいっす。
Q20	Yes2	最新マシンはいいものです。高価です。導入イコール業績好調とは限らないのです。その設備投資が負担になることもあるし、下手すりゃそのリース機材を転売して、トンズラしようかなという経営者もいるかもしれません。『ナニワ金融道』ネタですが。
Q21	Yes1	うれしいですね、美人広報。雑誌や問屋や小売り業者の担当はほとんどが男性。そこに美人広報ときたらそれは有効です。仕事ができればなおいいのですが、採用基準が顔だったり、社長がどこかの店から連れてくることもあります。これはまれですけどね。
Q22	Yes4	プロスポーツもの、高いです。特にNBAとかF1とか。海外ものの移植はピンキリです。なめられて、ふっかけられた金額をそのまま支払うパターンもあります。また、ライセンスものは版元のチェックが厳しく、訳わからないリテイクの連続もあります。
Q23	Yes4	キャラクターグッズが作れるということは、それだけゲームの評判もいいということです。しかし、ノウハウがないのにグッズ販売に手を出すとヤケドします。ユーザーの嗜好、その人気が持続するかをリサーチしたか。人気維持のため続編を作りたくないものです。
Q24	Yes6	六本木、かつてはゲーム業界人が溢れていました。いまもいることはいます。しかしどこかのお店で鉢合わせとかはありません。繁華街は景気を反映します。お金を使えるということは業績好調の明かしかもしれませんが、そんな会社は多くないことは知ってますね。
Q25	Yes5	本業が別にある会社のゲーム部門は、'94～'96頃は多かったのですが、徐々に撤退を始めています。ゲーム部門が絶好調ならば本社のために残すのでしょうが、そうはいきません。本業もこの不景気ではリストラ、赤字部門整理は当たり前です。でも潰れはしません。

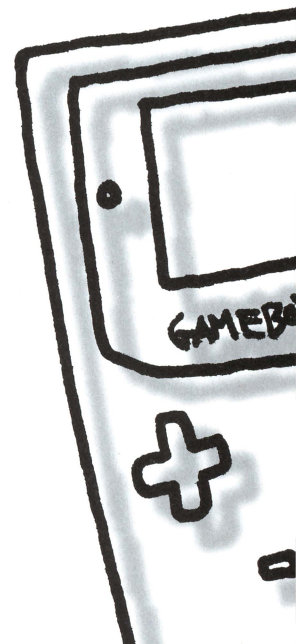




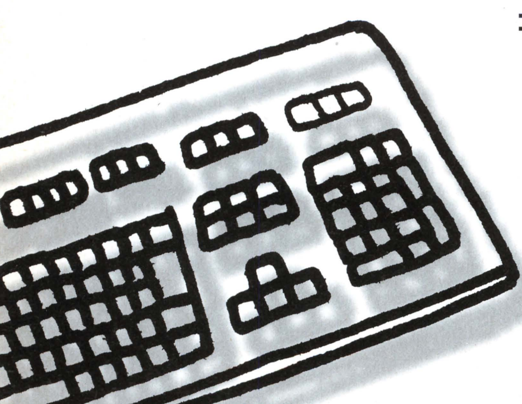


gM
ジーエム
RECOMMEND

好きなゲームは他人にも遊んでもらいたい。そんな視点でセレクトした、発売済ソフト紹介が、gM Recommend。もちろんあなたの琴線に触れないソフトもあるでしょう。しかし、こんな見方もあるんだなーと、ちょっとでも感じてくれ。



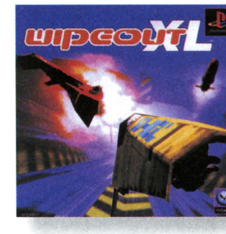
CONTENTS





ボーダーライン

文＝西岡浩二郎



「ワイプアウトＸＬ」
ＰＳ
ＳＣＥＩ
レース
96年11月８日発売
5,800円

私が「ワイプアウト」の存在を知ったのは、欧米でのPSの発表直前、つまり、はじめてE3が開催された1995年の5月のことだ。フランスの雑誌社の招待で訪仏中の私と同行していた編集Hに、早くからPSソフトの開発に着手していたシグノシス（Psygnosis）という強力なデベロッパー集団がいるので、その作品を見せたいというオファーが来たのだ。FM-TOWNSのレイトレーシングCGデモなどでそのメーカーの存在を知ってはいたが、当時面白いゲームを作っているという印象はなかった。とはいえ、おそらく海外で初となるPSの新作を見せてくれるというのに、断るいわれもない。ふたつ返事でOK。イギリスに渡ることになった。空港で、いかにもイギリス風の老紳士に出迎えられ面食らったものの、シグノシスの開発現場につくと、そこは日本の開発シーンと変わらぬ雰囲気で一安心。FM-TOWNSをはじめ、AT互換機（DOS／Vマシン）の見慣れたマシンがごろごろしていて、カメラを向けると、デベロッパーたちが照れた笑顔を返してくれた。ざっと、社内を案内してもらったあとで、当時シグノシスで開発していたPSソフトをいくつか見せてもらうことになった。その中ひとつが初代「ワイプアウト」だった。

この「ワイプアウト」は、反重力技術で宙に浮かぶAG(Anti-Gravity)マシンを操縦するレースゲームである。そして、機体がコース上に設置されている起動グリッド（各機体が搭載している各種武装やシールド装置などを一時的に使用可能にするパネル）を通過することで、ライバル機に対する攻撃も可能となるというものだった。これが、スーパーファミコンなどであった擬似的な3Dレースゲームでありがちだった、単にタイヤが無いだけのものではなく、3D空間において、きちんと地面より一定の高さに、ふわふわと浮いているものだったのだ。それは、コースのアップダウンによって、機体がジャンプすれば、着地したときに機体がバウンドしてふらふらするといったことがきちんと表現されているものだったのだ。ただ、当時そのゲーム性は決して高いとは言えず、どちらかというとマニアックなUKのテクノミュージックや、ゲーム中のレーシングチームのロゴそしてアイコンをデザイナーズリパブリックという、これまたUKのトップデザイナー集団がデザインしているということのほうが売りになるくらいだった。実際に、その翌年の1996年、日本で洋ゲーの第一弾シリーズとしてSCEから発売されたときも、サントラが入手困難ということからか、PSのソフトをオーディオCDとして聞いているという人が結構いたくらいである。





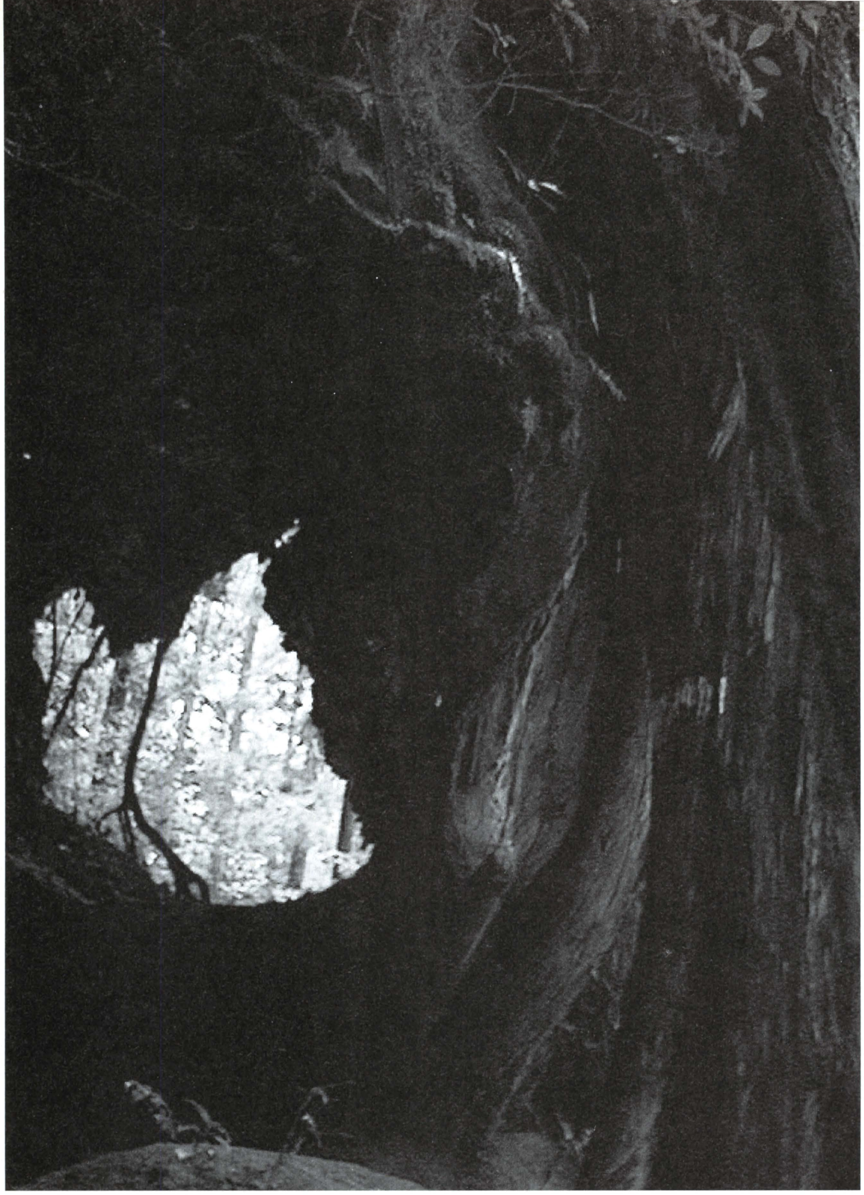
まわりは敵だらけ。それだけに、敵の同志撃ちを誘発させせることに成功したときの気持ちは筆舌に尽くし難い。難しいが故に、演出により仕組まれた成功とは違う格別な味を持つのだ。敵を完全に撃墜するのは、手段も限られており難しいのだが、それが出来たときはやはりうれしい。

ところが、ここで実現している技術レベルは相当なもので、1995年当時のPSソフトでこれだけ上下にうねった3Dのコースを高速で疾走することのできるものは他になかった。普通なら、コースを構成しているポリゴンに隙間が開いてしまっていたりしたものだったからだ。ところが、スピード感というところで、他のレースゲームを超越するにはいたっていなかった。そのため、その技術力は、次のタイトルの登場を待ってようやく注目されるようになる。

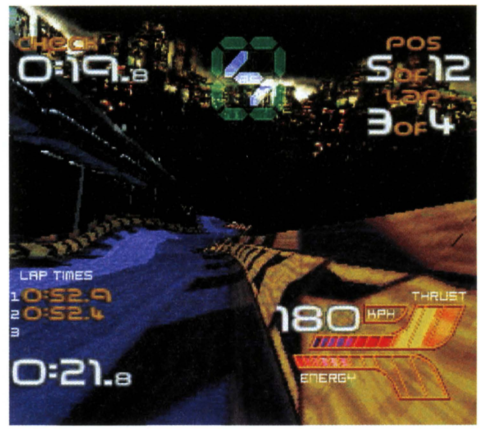
1996年。この年のE3会場で「ワイプアウトＸＬ」が発表となる。都市ガスの炎のような青白い噴射炎をたなびかせて疾走するAGマシンによるレースゲームは、別のゲームといって良いほどのものになっていたのだ。シグノシスのプロモーション担当も、前作におけるゲーム性の問題を解消して、ゲームスタート時の難易度を下げ、究極的にはより高い難易度と速度を実現したと、自慢気に説明してくれたものだ。具体的には、序盤に走ることになるコースをより緩やかなカーブで構成された難度の低いコースとしたうえで、その最高速度も前作の序盤より低く設定することで、より操縦しやすくなっていたのだ。また、パイロットたちの設定がなくなり、より世界観は無機的になった。デザイナーズリパブリックによるデザイン協力も全面的ではなくなり、提供されるBGMも前作とは別のアーティストとなった（詳しい人によると、ちょっとマイナーになったとか。）これらが、逆にゲーム部分をクローズアップさせることにもつながったのではないかと思う。全体のデザイン構成は大変魅力的であったわけだから、こうしたところが余計だったとは思わないが、ゲームに絶対必要な部分というわけでもないからだ。

かくして贅肉を落とし、車などで言うところのカリカリのチューンを施された「ワイプアウトＸＬ」は、〝異次元のスピード〟〝ドラッグ的〟〝脊椎反射で走るゲーム〟といった評価を得ることになる。今でも、「ワイプアウトＸＬ」のことを聞くと、「いいよね。」と余計な説明無しに簡潔な答えが返ってくることが多い。一般ウケはしなかったのだが、ゲームマニアにとっては密かにひとつの金字塔となっているのではなかろうか。ときどき思い出したように引っ張り出してサル化してその世界に浸る。10年後でもそんな楽しみ方が出来そうだと思わせてくれる。

とはいえ、その最終的な難易度の高さゆえに「ワイプアウトＸＬ」を自力でクリアできた人がいったい何人いるのやら。ちなみに私も未だクリアは実現できていないし、できそうにもない。私もそうだったが、序盤を過ぎたあたりに走るテクニカルコースを遊んだときに一度壁







森の中でもいい、洞窟でもいい。さまざまな障害物の中を紙一重でかわしながら狭い空間を否応なく駆け抜ける感覚。己の視線は正面を見据え、体から左右数ミリのところを障害物が通りすぎていく。カーブでは船体の左右を壁にこすりつけ、火花を散らしながら、暗闇から出口へと飛び出していく。このゲームは、この“自分がボーダーラインを駆け抜けている”感を見事に演出することに成功している。





浮遊するという乗り物の特性上、車のレースゲームというより、バイクのそれに近い。コックピット視点（インターナル視点）で遊ぶと、面白いように右に左に視界が傾く。





（イラスト：DOW）

「思わず体動いちゃいますね。」「良いんじゃないですか？　思いっきり体動かしながら遊びましょうよ。」「恥ずかしいじゃないですか。」「良いじゃないですか。恥ずかしい遊び方しましょうよ。(見てるほうも楽しいですから。)」とは、ある人と一緒にワイプアウトを遊んでいたときの会話(と思ったこと)。体裁を繕ったりせず、とことんゲームの世界にはまってしまうも、またよし。どうせ頭で考えても対応が間に合わないほどのスピードでゲームを遊ぶことになるのだから……。

誰でも行けるアブナイ世界

とにかく、クリア不可能なのではと思えるほどの難易度である「ワイプアウトXL」。このゲームの本質的な好き嫌いは、脳ではなく、脊髄やもっと末端のシナプスのような部分で理解できるかどうかで決まることだろう。ただし、このゲームでは救済処置なのか実に多くの裏技(右記参照)が用意されている。どうしても実力だけではこのゲームのすべてを見ることができないというのならば、いつでもこの禁断の魔法を使えばいい。そこには、すべてを許された領域がある。そのうえ、この裏技でしか知ることの出来ない世界まである。そこは、憂さ晴らしともいえるほど、攻撃的になることを許されるのだ。

また、リッジレーサーなどのように、コースやマシンを変更しない限り、CDを読みに行かないので、レース中オーディオCDに入れ替えて、好きな曲を楽しむことができる。ただし、もとのソフトのトラックの都合上、1曲目と13曲目以降をBGMとすることはできない。





もうひとつのゲームとうそぶいても許されるくらいに見た目の変わる「アニマルレーサー(←あくまで俗称)モード」の写真がこれ。ハチは羽ばたいているし、PIRANHAシップに相当するサメも泳ぐように体をくねらせて疾走する。ソフトを持っているなら、一度は試してみてほしいモードだ。

全コース使用可能

メインメニューでL1とR1とSelectを押しっぱなしにしたまま、□、○、△、○、□の順に押す。

すべてのスピードですべてのコースを遊べるようになる。PHANTOM CLASSはいきなりだと、ド肝を抜かれるスピードだ。

アニマルレーサー

ゲームのタイトルメニューが表示されるまでが始まるまで、R2とL1とSTARTとSELECTを押しつづける。

AGマシンがハチ、カタツムリ、UFO、ブタ、そして隠しシップのサメに変わってしまうモード。とにかく一見の価値有り!

チャレンジ1

「option menue」の中で、□、○、□、△、○、△、△、□、□、□、△、×、□を順に押す。

RAPIER CLASSのスピードで最初の6コースを通して勝ちぬいていくモード。ゴールドメダルを取らないと先に進めない。

チャレンジ2

「option menue」の中で、□、○、□、△、○、△、×、□、×、△、△、×、○、○

PHANTOM CLASSのスピードで全8コースを勝ちぬいていくモード。「ワイプアウトXL」の究極の難易度がここにある。

シールドエネルギー無制限

ゲーム中にポーズをかけて、L1とR1とSELECTを押したまま、△、×、□、○、△、×、□、○と押す。

無敵になる。少なくともダメージによってリタイアすることはなくなるわけだ。シールドの弱い「AG SYSTEM」の機体向け?

制限時間無制限

ゲーム中にポーズをかけて、L1とR1とSELECTを押したまま、△、□、○、×、△、□、○、×

区間ごとの制限時間を無制限にできる。とはいうものの、区間制限時間内に走れないようでは、ゴールドメダルも遠いいのだが……。

武器使用無制限

ゲーム中にポーズをかけて、L1とR1とSELECTを押したまま、×、×、□、□、○、○、△と押す。

本来はアイテムを使用すると、起動グリッドを通過しなければ再使用できないのだが、アイテム使用と同時に補給されるようになる。

特殊武器マシンガン

ゲーム中にポーズをかけて、L1とR1とSELECTを押したまま、□、○、×、□、○、×、△

○ボタンを押すことで無制限に銃弾を連射できる。これで邪魔な敵機を落とし放題になる。ただし、アイテムがマシンガンに固定となる。

PHANTOMクラスの出現

メインメニューで、L1とR1とSELECTを押したまま、×、×、×、×、○、△、□と押す。

PHANTOM CLASSという最高速のスピードで各コースを走ることができるようになる。上記の全コースのちょっと限定版。

Piranhaチームの出現

セレクトメニューで、L1とR1とSELECTを押したまま、×、×、×、×、○、△、□と押す。

PIRANHAチームという、すべてのパラメータがMAXの機体を使えるようになる。ただし、この機体はアイテムが使えない。

を感じてしまう。というのも、そのあまりの早さゆえに、このテクニカルコースを高速スピードで駆け抜けることが不可能であるからだ。アクセルボタンを押しっぱなしにするという(アクセルベタ踏み(アクセルボタンを押しっぱなしにするということ。)なうえで、ドリフトやライン取りで抜けることが普通になっている自動車のレースゲームを遊びなれている身には、一瞬理解出来ない。しかも、これをクリアしても、さらなる高速の世界、そしてその先に、さらに難易度の高いコースが待ち受けている。それに、序盤の難易度を下げたといっても、誰でもクリアできるというほど簡単なわけでも無いのだ。

レースゲームというのは人気ジャンルで、年間かなりのタイトル数が発売されているのだけれど、そのなかでこうしたSFチックな反重力のレースゲームというのは意外に数が少ないのである。人気があるのはやはり実車の登場するゲームというわけだ。それも手伝って、こうした独特の操作方法である反重力の機体操作には多少の慣れが必要なのである。たとえば、右や左にカーブするときも、ただ単に右や左にキーを倒せば良いというわけでもない。その操縦方法はどちらかというと飛行機に近く、急な方向転換のためには、機体を傾けそのうえで、十字キーの上下も併用して機首をカーブの出口に向けてやらなければならないのである。減速は、アクセルオフとL1R1ボタンに割り振られた左右のエアブレーキで行う。これにライバル機への攻撃やライバル機からの攻撃の回避というシーケンスが加わるのだ。しかも、「ワイプアウトXL」はコース幅が狭い。一瞬のミスは壁への激突につながる。当然、それは減速と機体へのダメージとして跳ねかえってくる。そして一定のダメージが累積すればリタイアということになってしまう。その独特の操作感とそのスピードに対する対処など、多くのことをこなさなければならない、プレイヤーへの要求の実に多いゲームなのである。この要求を過剰なものとして考えてしまうと、残念ながらこのゲームを楽しむことが出来なくなってしまう。

PSで「アーマード・コア」が発表されたときも、操作が難しいと言われたが、それを克服できれば、ほかではなかなか味わえない世界への扉が開かれる。この「ワイプアウトXL」でも同じようなことが言える。想像してみてほしい。うねるパイプの中のように連なる複合ブラインドカーブ。敵機は眼前に機雷をばらまく。かわす。迫る壁面に機体のウイングをこすりながら(このとき金属をサンダーがけするような火花が散る!)高速で抜けることが出来たときのことを。しかも、この間わずか1秒程度。その達成感からくる高揚感は、まさに違う次元の扉を開いた気分である。もっとも、失敗しつづければ、「ムキーッ!」と叫んでコントローラを叩きつけたくなるほど悔しいのだが。それもまたよし。思いきり感情をぶつけることのできるゲームがあっても良いのではないだろうか?

あるいは、何度もプレイして、自分なりの限界を見極めるのだ。そのボーダーラインが見えたとき、そのボーダーライン上で遊ぶことをお勧めする。自分にとって限界と感じるコース。自分にとって限界と感じるスピード。そんな自分にとってちょっと難しいと思えるレベルを見極めてほしいのだ。そんなレベルでプレイしていると、張り詰めた緊張感の中、ホンの一瞬、一線を超えたときに視野に広がる世界が、えもいわれぬ高揚感をもたらしてくれるはずだ。

ちょっと古い。だけど、すごく新しい。

文＝倉持亮一



『iS internal section』
PS
スクウェア
シューティング
1999年1月23日発売
5,800円

今から20年前、皆さんはいったい何をしていただろうか。子供の頃なんで忘れちゃったという人もいれば、当然、まだ生まれていなかったという人もいるかもしれない。

初の東京サミットが開催された79年は、ソニーがウォークマンを発売。世間では「激写」とか「激安」とか、「激なんたら」という言葉が流行っていた（余談だが「激写」って登録商標なんだそうな）。アニメファンにとっては、「機動戦士ガンダム」のテレビ放送が始まった年と言えば、なじみも深いかもしれない。

そしてこの年は、前年に登場したインベーダーゲームがブームの頂点を迎えた年でもある。シューティングゲームの歴史は、ここから始まったと言ってもいいだろう。

そして、それから20年目に登場した「イズ インターナル・セクション」。これは、シューティングゲームから、純粋にその持続性、麻薬性だけが取り出されたゲームだ。

そこには、インベーダーの頃から連綿と続く「VS異星人（もしくは敵国）」などというストーリーは存在しない。登場するキャラクターは自機も敵機も、シンプルなポリゴンで構成された抽象的な物体。パイプ状になったフィールドでは、恣意的に組み立てたと思われるような映像が、万華鏡のように延々と展開していく。そして、ひたすらプレイヤーの精神的昂揚感をあおり続けるテクノ・サウンド（ちなみに、このサウンドを担当した細江・佐宗の両氏はアーケードの「リッジレーサー」シリーズの音楽を手がけている）。プレイヤーは、ただ何も考えずに、そうした光と音の洪水の中で、シューティングにのめりこんでいくことになるのだ。



しかしズバリ言って、このゲームの序盤は単調だ。理由は明白。一見、とても新しく思えても、ゲーム性そのものは実に古いものだからだ。

基本的に自機が左右にしか動けないこのゲームは、端的に言えば画面の左右がつながった「ギャラガ」みたいなものだ。パイプ状のフィールドの内側を回り、奥から迫ってくる敵を撃ち落とすコンセプトは、今から19年前にアーケードで登場した「テンペスト」というゲームと同じだし、自機が動ける範囲がループするという点では、16年前に「ジャイラス」というゲームが存在していた。

「テンペスト」や「ギャラガ」と同じように、このゲームにはパワーアップアイテムというものがない。このアイテムというやつは結構重要な要素で、自機のパワーアップでゲームにメリハリをつけるだけでなく、画面内に出現することでプレイヤーの注意を敵機からわずかに逸らし、それがプレイヤーの意識に適度な刺激を与えてくれる。そうした要素がないものだから、どうしても単調になりがちなのだ。

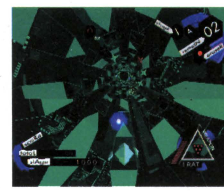
しかし、そんな状況もステージが進むにつれて変わっていく。

突き詰めてしまえば、シューティングの面白さというのは「いかに敵機がバラまく弾幕（時としてこれが敵機自身や、破壊不可能な障害物になることもある）をかいくぐり、敵機を撃ち落とすか」に集約されると思う。シューティングを制作するプランナーやプログラマーは、プレイヤーを「生かさず殺さず」という絶妙なバランスで弾をバラまき、プレイヤーはそのパターンを読んで反撃する。そのパターンの仕掛けと読み合いが面白いのだ。

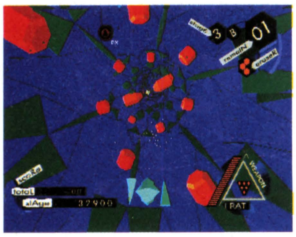
このゲームも後半に突入すると、そうしたパターンを読み解くことが要求されるようになる。どんな動きで敵機が登場するのか、相手が弾を撃つより早く、いかに撃ち落とすか、そしてそれにはどの武器が一番適切か……。指先と脳が直結した思考ゲームが、恣意的に展開する映像や反復するサウンドとあいまって、シューティング独特の麻薬的な持続性だけを剥き出しにするのだ。

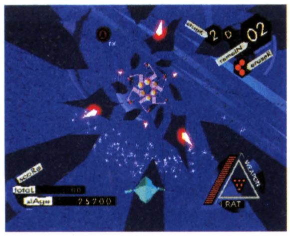
20年前のゲーム性と、最新の映像センスとサウンドの融合。そんな組み合わせを実現したこのゲームは、最近閉塞ぎみだったシューティングに、ひとつのバリエーションを加えてくれたと言ってもいい。

ただ、このゲームの本来のコンセプトである「好きな音楽をかけて変化するバリエーションを楽しむ」という点では、残念ながら成功していない。どんな音楽をかけても、画面の明滅が変化する程度にしか感じないのだ。BPM（＝テンポ）に合わせて背景の動きのサイクルが変わったり、ビートに合わせて常に敵機そのものが変形するとか、そんな変化があればよかったのだが……。

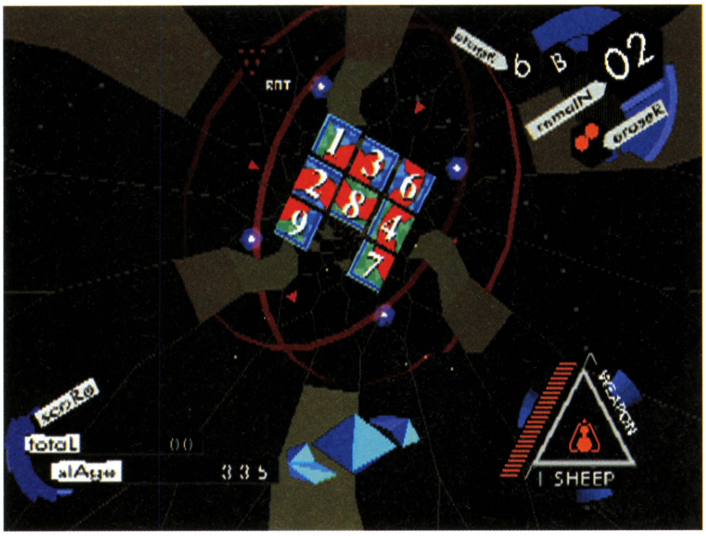


クラブのVJを彷彿とさせる、バリエーションに富んだ映像の洪水の中で進行する3Dシューティングゲーム。とは言うものの、実際はパイプ状の空間の内側を這うように自機が動く感覚なので、ゲーム性は普通の2Dシューティングに近い。本来は、シューティングの形を借りて、音楽の新しい楽しみ方を提唱するというのがコンセプトで、好きな音楽CDに差し替えてプレイすることが可能。かけた音楽に合わせて、ゲーム中の映像も変化する（らしい）。でも、エンディングまで到達できる通常モードではCD差し替えができないし、映像の変化もそれほど目立たない。ただ、めくるめく映像万華鏡の中で黙々とシューティングをプレイするだけでも、十分トリップできます。





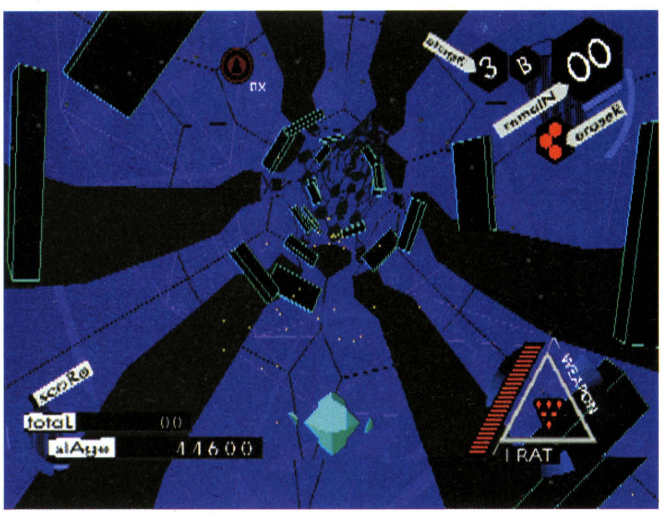


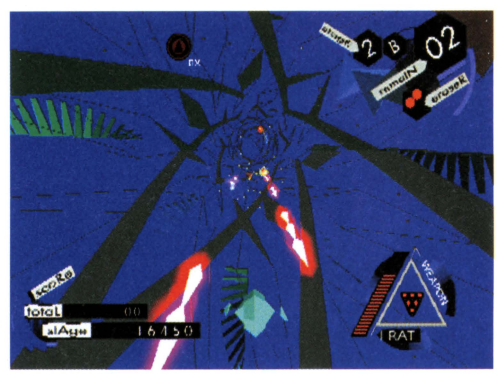


ステージの進行とともに、刻々と変化していく背景。抽象的なその映像の中に、ついそのモチーフや意味を探りたくなってしまう。しかし、ストーリーから離れたシューティングでは、あらゆる発想が許される。ステージ途中で登場するナインパズルの壁。ボスステージで待ち受ける新聞紙の活字攻撃……。

そこに「ストーリー」はない。ただ、感じればいい。

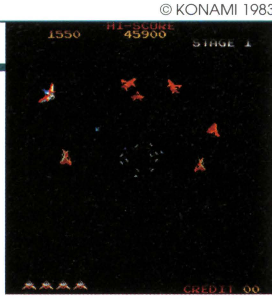
パターンを読め、そして突破せよ。





バラ撒かれる敵弾、列をなして襲いかかる不気味な壁。プレイヤーは即座にその出現パターンを読み取り、回避しなければならない。何度も試行錯誤を重ね、そのパターンをつかんだ時の快感は、シューティングの醍醐味のひとつだろう。

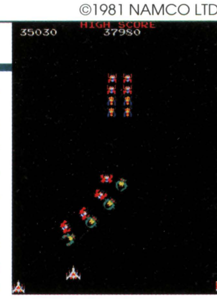
「iS」の先駆者たち



© KONAMI 1983

自機が360度全方向に移動することでよく知られているのがこのゲーム。ただし、今回取り上げた「iS」と違って、自機が円を描くように動くので、8方向レバーで操作するのは、意外に困難だった。

ジャイラス
コナミ



©1981 NAMCO LTD.

言わずと知れた、シューティングゲームの金字塔。編隊をなして登場する敵機というアイディアは、このゲームで定着したと言える。いきなり後ろから登場する敵機の群れには驚かされたものだ。

ギャラガ
ナムコ



©1980 ATARI

まだ、映像を線の組み合わせで表現する方式が残っていた頃のゲーム。自機はチューブ状のフィールドを内側を沿うようにして左右に移動し、画面の奥から敵機が迫ってくる。この時のキャラクターがすでに抽象的？

テンペスト
アタリ



『セガラリー2』
DC
セガ・エンタープライゼス
レース
1999年1月28日発売
5,800円
2P対戦可能
最大4人までネットワーク対戦

「抜くか」「抜かれるか」の世界

文＝政綱大介

今思えば、まさか自分がライターなんて職業につくなど想像できなかった。小さい頃からクルマが好きで、小学生時代はラジコンやクルマのプラモデルを作ることに没頭してたっけ。当時はとにかくクルマのメカニズムに興味があったらしく、小学5年生のくせに「キャンバー角がどうの」「ダンパーオイルはソフトよりハードがどうの」などと、今思えばまったく可愛げのない子供だったかもしれない。

中学校へ進むと、街中に引っ越しをして走らせる機会が少なくなったことを理由にラジコンはやめ、ゲームにドップリ浸かる日々が続いた。「スーパーマリオ」とか、いわゆる普通のゲームはもちろんだが、当時から特に好きだったのがドライブゲーム。それはファミコンの「F―1レース」に始まり、アーケードの「アウトラン」「ウィニングラン」「ハードドライビン」あたりにも相当ハマったクチだ。なかでも、後者2つは特に感銘を受けたタイトルで、スプライトによる擬似3Dに疑問を持っていたこともあってか、ポリゴンによるリアルな動きが何より強烈に印象に残ったのを覚えている。「やっぱ、これからはポリゴンだな」と。時を同じくして、自分のなかにモータースポーツ像というのを植え付けたのが、何を隠そうF1だ。それまでも日曜の昼間、たまにやってるレース(F3000とかGC。それもリアルタイムではなく、1週間とか2週遅れで放送していた)を見て、星野一義と松本恵二のバトルにいたく感動していたものだが、F1は何しろ凄かった。国際レースを見るのが初めてだったというのもあったが、何よりF1の迫力に圧倒された。当時のF1は1.5リッターのターボエンジンを搭載し、パワーは1千馬力オーバーというバケモノ。当時中学生の自分には到底想像できない世界だ。そんなF1の世界に、日本人が初めてフルエントリーするというのだから、注目せずにはいられなかった。そう、もちろん中嶋悟のことだ。

中嶋のデビュー戦だったブラジルGPを、翌日学校があるということも忘れて深夜まで衛星生中継で観戦した。そこでロータスイエローに彩られたマシンを駆り、ピケやマンセル、プロストといった当時の強豪たちに立ち向かうたったひとりの日本人、中嶋の姿に感動し、それからというもの、今まで以上にモータースポーツの世界、レースの世界に興味を持つようになったのである。

正直な話、「オレもやってみたい。レーサーになりたい」と思っていた。ゲームでレーサー気分を味わえる、と言えなくもないが、しょせんは全てプログラミングされたものだし、何より人間とレースできないことが、当時から大きな不満だった。かといって実際、本物のレーシングドライバーになるにはどうしたら良いかもわからず、親には「勉強しろ」と言われ続けて、結局何もできないまま月日だけが流れていった。

それから約10年後、結局レーシングドライバーになるという夢は実現せず、現在、〝ライター〟をやっているという自分があった。まぁ、ゲームも嫌いじゃないし、別に現状に不満があるわけではないのだが、「やっぱりレースをしたい」という思いも依然変わらず、ついには、高校のときにその存在を知ってから、ずっとやりたかったレーシングカートを購入。その後、カート購入から3カ月でレースに出場。ちょうど一昨年の夏、デビュー戦はここで言えないほどに散々の結果だったものの、〝レース〟というものを体験することができたのだった。

強豪ひしめく新東京サーキットのレースで、たかだか始めて3カ月の人間がマトモに戦えるはずがないことはわかっていたが、それまで第3者の目から見ていただけのモータースポーツを、実際に「できた」ことは大きな収穫だったような気がする。

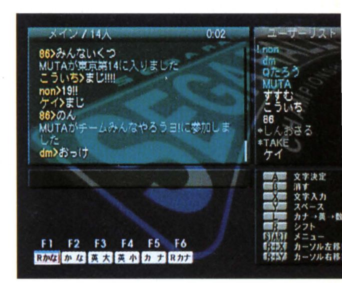
何より、それまでは端から見ていた「レースを戦うドライバーの気持ち」がわかったのが大きい。F1ドライバーでさえ、「レース当日は緊張とプレッシャーで逃げ出したくなる」というが、事実、レースが好きで好きでたまらなかった自分でさえ、「なんでこんなことやってるんだろう?」と思ってしまう。しかし、いざフィニッシュラインを超えると、溢れんばかりの充実感とともに「やってよかった」と思えてくるから不思議だ。

話は少し飛ぶが、ライターという仕事をしていると数多くのレースゲームをプレイすることとなる。最近はハードの進化も手伝ってリアルな作品が数多く出ているが、基本的にはどれも「レース」ゲームではなく、「ドライブ」ゲームになってしまっている。ダラダラ走っているコンピュータカーを抜くだけ。やってることはタイムアタックと大差ないのだ。

冒頭でも触れたように、自分は「とにかくレースの面白さは人間と対戦することだ」と常々思っている。人間同士だからこそできる心理的な駆け引き、予測できない展開がレースの魅力なのだ。

もちろん、本物のレースとゲームを比較するのはナンセンスな気はするが、それでも「セガラリー2」のネットワーク対戦を遊んだときは「ついに来たか!」という感じだった。顔が見えない、不特定多数の人とレースができるのだから。

考えてみてほしい。ゲームセンターで対戦型のレースゲームはあっても、見ず知らずの人といきなり対戦することはまずないだろう。ところが「セガラリー2」では、同じフィールドに日本全国から集まった人間同士が、自らの腕を試す、限





サーバーにアクセスしてまず入るチャット画面では、全国からアクセスしてきた不特定多数の人と、自由に会話ができる。顔が見えないだけにマナー問題等、様々な問題点が浮上しているが、可能性のあるメディアには変わりない。心理戦という意味では、本当のレースはここから始まっているとも言える。まずはこのチャットで相手にプレッシャーをかけていこう。



相手に前に出られたときは、とにかく相手のミスを探してそのミスを見逃さない。また、自分が先頭に立っているときは、ブロックラインを走行してミスをしない。当り前のセオリーだが、いざレースになるとプレッシャーや緊張がドライバーを襲い、思うようにいかなくなることもある。それがレースだ。



ネットワークのグラベルを走り抜ける

りなく本物のレースに近い感覚なのだ。しかも、ネットワーク対戦と違って、実際のレース前後にドライバー同士が話をすることはあまりないので(顔見知りのドライバーなら話すが)、これはネットワーク対戦の大きなメリットだろう。

レース中、ドライバーの心理も実によく似ている。カートレースの場合、後ろにピタリとくっつかれると、結構なプレッシャーになる。当然、相手はそこをついてミスを誘ってくるわけだ。また、他選手に前に出られた場合、こちらはまず相手の走りを観察する。ドライバーには、必ず苦手なコーナー、自分よりも遅いコーナーが存在するもので、そこを狙って一気に仕掛けていくのだ。これがレースにおける"かけ引き"。レースという、抜くか抜かれるかという単純な世界は、このかけ引きで成り立っている。

「セガラリー2」の場合、こういったレース上の心理作戦という意味では、本物のレースとほとんど変わらない。むしろ、レース前にチャットができるという意味では、作戦の幅はより広い。

例えばカートでニューフレームを使っているドライバーを見た場合と、「セガラリー2」でエントリーネームの下のマシン名が「037ラリー」になっていた場合の心境はあまり変わらない。つまり「やべ！ コイツやる気だ」となるわけである。あるいは、実際のレースでもよくやるという話もあるが、チャットで「絶不調」をアピールして相手を油断させる、という作戦も使える。

「今日は指を怪我してうまく操作できません」なんて。もちろんウソ(笑)。







これほど手軽に高次元の走りを体験でき、またレースが楽しめるカテゴリーはカート以外にない。プログラミングされたことしか起こらないゲームとは違い、何が起こるかわからないのも本物の魅力だ。「乗ってみたい」と思ったら、絶対1度は乗ってみるべき。現在、筆者は年間12戦で戦われる新東京スーパーカップYZシリーズに参戦中。開幕戦では運良く勝て、2戦終了時でシリーズトップ。

人間同士の"かけ引き"……これこそがレースの面白さなのだ。



「ときめきメモリアル
ドラマシリーズ vol.2
彩のラブソング」
PS/SS
コナミ
青春アドベンチャー
1998年3月26日発売
5,800円
1人プレイ専用

「大切なもの」はなんですか

文＝金子光晴

「ときめきメモリアル」は、社会から疎外された人々の物語である。

登場する13人のヒロインたちは、常識的に言えば、例外なく「変な人」たちである。そして、みんな多かれ少なかれそのことにコンプレックスを抱いている。例えば、男勝りの水泳部員・清川望や、病弱な文学少女・如月未緒、高校生としては異常に幼い後輩・早乙女優美。それぞれ極端なまでにデフォルメされたキャラクターであり、それゆえに「もし現実にいたら」まともな社会生活は営めないであろう人々なのである。

だが、ゲームの最後で主人公に「告白」をすることで、ヒロインたちはそのコンプレックスを克服する。自分を絶対的に肯定してくれる人と出会い、承認を得ることで、「嫌いだった自分」を肯定できるようになる。清川は「本当は女らしい自分」を抑圧しなくてもすむようになり、如月は「弱い自分」と向き合えるようになる。優美は自分の中の「大人の女」の部分を見つける。

だから、「ときめき」は社会から疎外された(つまり世間から「変な人」と思われるような)人々が、「自分」を取り戻すまでの物語なのだ、と私は考える。「嫌いだった自分」を、好きな人に「告白」することで「好きな自分」に変えることができる。それが「ときめき」という作品の根底に流れるテーマなのだ(勘違いをする人がいると困るので補足しておくが、「ときめき」はいわゆる「自分探し」の物語ではない。自分がコンプレックスを抱いているような「嫌いな自分」も、「自分」であることには違いないからである。ただ、自分を好きになってくれる人と出会うことで、「好きな自分」を見つける、ということであり、自分の中の「嫌い」な部分も、認められるようになるということなのである。人間は社会的な動物であるから、誰かに肯定される《認められる》という経験が必要なのだ。「大丈夫、もう君はひとりじゃない」と言ってくれる人、別に恋人でなくても友人でも家族でもいいのだが、そういう人がいなければ人間というものは生きていけないのである。――なんて話は今回の趣旨とは関係ないのでこの辺にしておく)。

で、問題は「彩のラブソング」のヒロイン、片桐彩子なのである。

「ときめき」のキャラクターの中でも飛び抜けて「変なヤツ」で、英語混じりの奇妙な日本語をしゃべる芸術系少女。嫌いな水泳の授業は徹底してサボったりするようなネガティブな面をもちながら、底無しの明るさをもった楽観主義者でもある。およそヒロインらしくない、悩みのない性格のお気楽娘。先ほど言ったような、「他人からの承認」などというようなものとは無縁のようにも見える。

そんな彼女が、なぜ他のヒロインたちと同じような苦悩を抱え、どんなきっかけで主人公のことを好きになり、そして「伝説の樹」の下で告白するに至ったのか――。

それを描いたのが、この「彩のラブソング」だ。本作は「ときめき」のヒロインの一人をフィーチャーしたアドベンチャーゲーム「ときめきメモリアルドラマシリーズ」の第2作目である。

ご存知のように、「ときめき」は恋愛・育成シミュレーションだから、ストーリー性は希薄である。登場人物の描写も断片的で、プレイヤーの想像にゆだねられている部分も少なくない。

そうなると、「この娘は本当はどんな性格なんだろう?」「この娘はどんなことを考えているんだろう?」ということが気になってくるのは自然のなりゆきだろう。そこで、「ときめき」のヒロインと主人公の出会いや、心の動きを描こうとしたのが、この「ドラマシリーズ」というわけである。だから、このシリーズは純粋に「ときめき」のファンのために制作されたものなのだ。

しかし、である。「ヒロインの心の動きを描く」と一言でいうが、それは従来のゲームがもっとも苦手としていたことではないか。勇者や超人が活躍する神話的世界を描くことはできても、登場人物の心理を丹念に描くなんてことは、これまでのゲームではあまりやってこなかった。というより、できなかったのである。それは、インタラクティブ性という特質をもったメディアである以上、やむを得ない側面もある。

ところが、それをこの「ドラマシリーズ」ではやってしまったのである。ジャンルは、コマンド選択式のオーソドックスなアドベンチャーゲーム(「ポリスノーツ」とほぼ一緒、と言えば分かる人には分かるだろう。ちなみに、本シリーズは「ポリスノーツ」のスタッフによって制作されている)で、物語は私小説を思



本作は「ときめきメモリアル」のゲーム中では描かれなかった、ヒロインと主人公との間に起きた数週間の出来事を叙情的に描いたアドベンチャー「ときめきメモリアルドラマシリーズ」の第2作。虹野沙希がヒロインとして登場する1作目「虹色の青春」は、主人公がサッカー部の補欠選手というわかりやすい青春物語で、未プレイの方にはまずこちらをプレイすることをおすすめしたい。また、4月1日発売の第3作「旅立ちの詩」は「ときめき」本編のヒロインである藤崎詩織と、人気NO．1とも言われる館林見晴のダブルヒロイン。卒業をテーマにした「ときめき」の集大成的な作品になっている。



ただの仲間と思っていた
いつでも笑いあってた

ときめきにもう手が負えない
明日また会おうね。

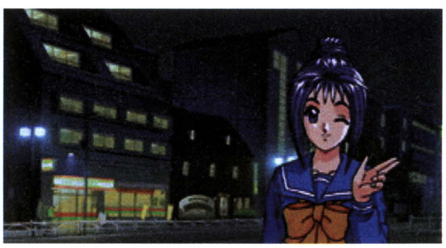








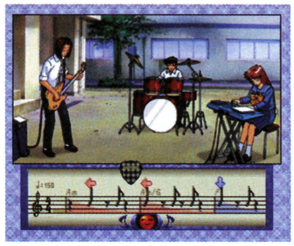






主人公である「彩」のギタリストと片桐彩子が出会うのは、学校の屋上。以降、昼休みに1人で作曲やギターの練習をしていた主人公を、片桐が毎日見に来るようになり、徐々に2人の仲が深まっていくこの、学校の屋上という教師やクラスメイトの目の届かない空間は、主人公にとって誰にも侵されない聖域であり、それは自由ではあるが孤独でもあるという主人公の心理状態を象徴している。その場所に片桐が毎日訪れるようになる場面は、孤独だった主人公の心の中で片桐の存在が大きなものになっていることを表していると考えられるだろう。まあ、難しい話はともかく、ここでの片桐との会話はかなりらぶらぶでいい感じなのだ。





ストーリー中、随所でミニゲームが登場する。メインとなるのは、3つあるフレーズから一番良いものを選ぶ「作曲ゲーム」と、音楽アクションの「ギターゲーム」の2つ。一部では「難しすぎる」との声もあるが、単なるミニゲームというよりも演出的な意味合いが強く、ここで作曲したり演奏したりする曲が終盤で重要な意味をもってくる。こうしたインタラクティブ性を意識した演出がないと、どんなにいいストーリーでもゲームでは死んでしまうのだ。

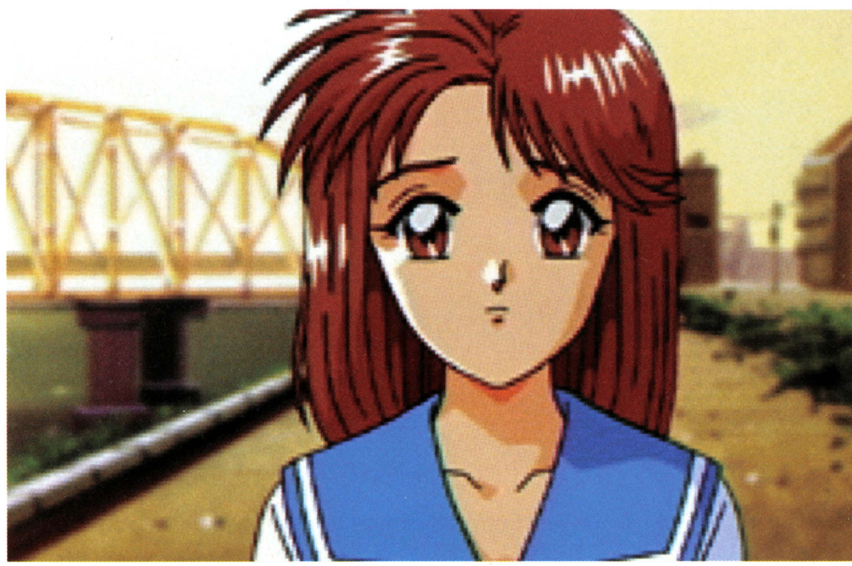
わせるような一人称の視点で進んでいく。

　ツボは、この「コマンド選択式」と「一人称視点」というところにある。「コマンド選択」というシステムによって、プレイヤーは登場人物とさまざまな話題でじっくり、事細かに会話することができる(サウンドノベル形式だとこれができない)。そして、「一人称視点」によって、登場人物の心理を描写するリアリズムを手に入れたのである。

　私はこれを画期的なことだと思う。人間の微妙な心理を描くことができる、このシステムを獲得したことで、ゲームは新しいステージに突入した、と思っている。――もう大風呂敷を広げまくっているのでついでに言ってしまうが、ゲームはこれまで広義の神話世界(神話的構造をもった紋切り型の物語)しか描けない前近代の段階にとどまっていたが、「ドラマシリーズ」が登場したことで、やっと近代化を果たすことができたと言えるのではないか、とさえ考えている(それは本シリーズが「恋愛もの」であることにも起因している。恋愛ものは人間の心理を描かなければ成り立たないからだ)。

　話がそれてしまった。問題は、やはり片桐彩子である。これまでギャルゲーのヒロインと言えば、いわゆる「つくすタイプ」の女の子が多かった。「ときめき」のヒロインの一人、サッカー部マネージャーの虹野沙希などは、フェミニストのおばちゃんが見たら卒倒しそうなほど献身的な女の子だったりするが、片桐は違う。何者にも束縛されない自由な思考の持ち主で、おのれの情熱のままに生きる、まさに芸術系の少女である。ギャルゲーのヒロインとしては、異色の存在であろう。

　「彩のラブソング」の主人公は、片桐のそんなところに惹かれていった。彼は、校内でも人気のあるアマチュアバンド「彩」でギターと作詞・作曲を担当しているバンド系の高校2年生である。



バンド「彩」のキーボード担当で、後輩の美咲鈴音。曲作りに悩む主人公をいつも見守り、励ましてくれる。主人公のことを絶対的に肯定してくれる存在として登場し、物語の鍵を握る重要人物である。とくに、彼女がストーリー終盤でとった行動についてはプレイヤーによって解釈が分かれているようで、作品を考える上でも重要な意味合いをもっている。ちなみに、片桐よりも鈴音が好きだというプレイヤーも多く存在する。

　彼は悩んでいた。文化祭のバンドコンテストが目前なのに、曲作りがうまくいかないのである。原因ははっきりしている。それは、最近自分が作った曲が他人のマネをしたテクニック偏重のもので、魂のこもった曲ではないということだ。ただ、それは自分では認めがたい事実であった。

　ところが、片桐と出会い、同じような悩みをもつ彼女の考えに触れていくうちに、彼は本当に「大切なもの」があることを思い出す。そして、さまざまな挫折の末、彼は最後に自分のすべてを賭けたラブソングを書き上げるのである。

　ネタバレになるので、ストーリーの詳細についてはこれ以上触れないでおく。ストーリーとしてはよくある、ありふれた話なのだが、全体の構成と心理描写が巧みで、プレイヤーを引き付けるものがある。「ときめき」の音楽をアレンジした感傷的なBGMも、作品全体の雰囲気を盛り上げている。片桐役の声優・川口雅代の演技もかわいくて良い。

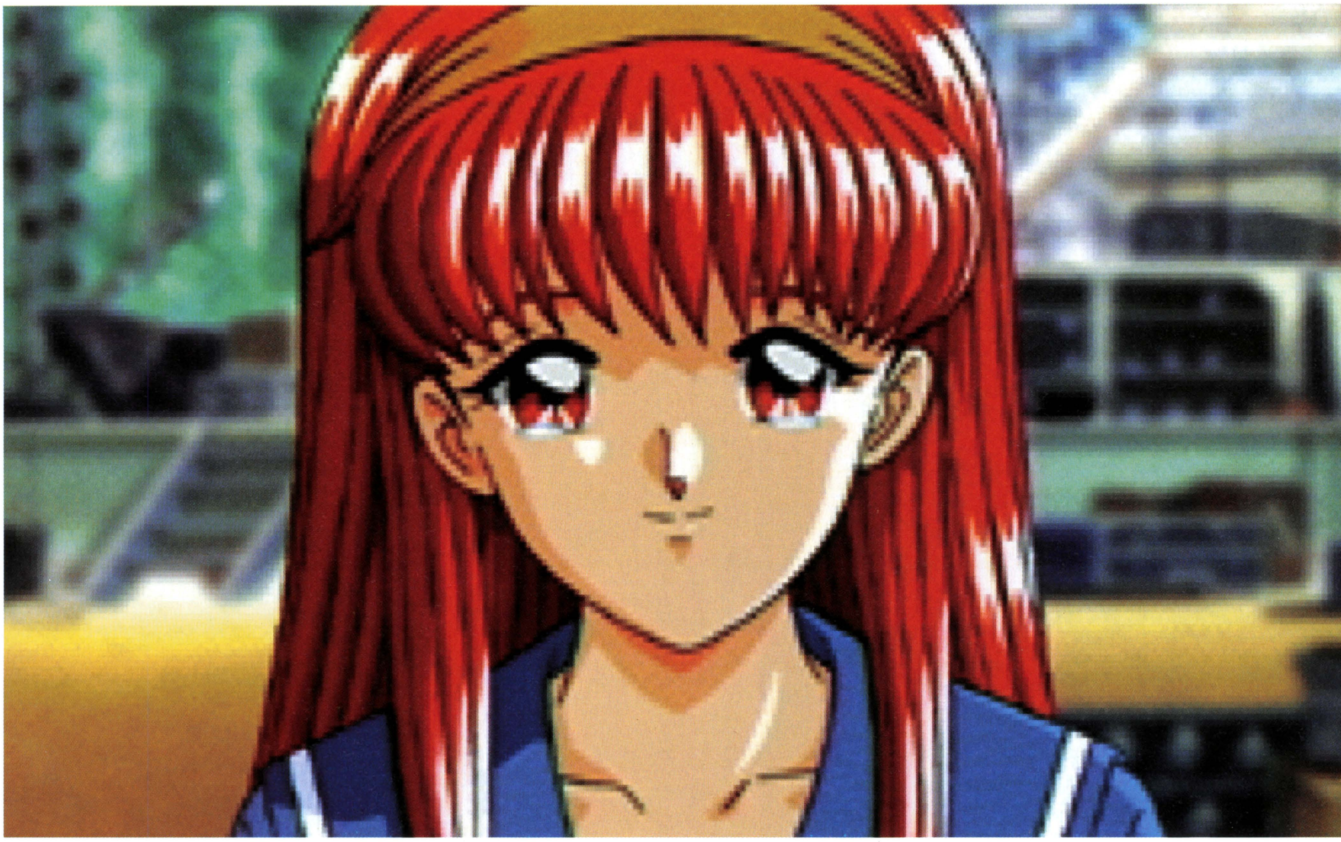
　――ところで、「彩」の主人公が見つけた「大切なもの」とは何だったのか?

　それは、なくてはならないもの。

　それがなければ生きていけないようなもの。

　「実存」と言ってもいいだろう。それは、音楽に対する情熱であり、バンドの仲間たちであり、片桐が好きだという気持ちである。自分のアイデンティティを見失いかけていた少年が、挫折の果てに実存を見つけていく物語――それはやはり、今までの前近代的なゲームでは描けなかったに違いない。もっと多くの人に触れてほしい作品である。

　(ちなみに、「彩のラブソング」は、私にとって今までもっとも感情を揺さぶられたゲームであると断言できる。愛してるぜ、片桐。本命はしおりんだけど。)













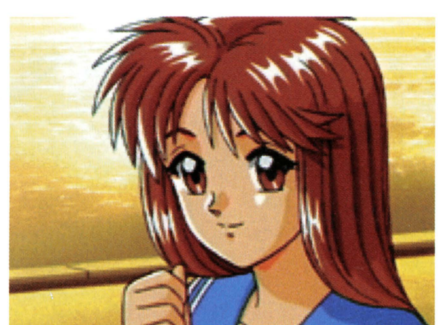


片桐以外の「ときめき」キャラクターも数名がサブキャラクターとして登場し、物語の本筋とは関係ないサブストーリーとミニゲームが用意されている。「ときめき」本編のファンサービスとしての意味合いの強いシナリオだが、各キャラクターの特徴をうまくつかんでいて面白い。とくに朝日奈&古式の「脱力漫才」は一見の価値あり。砂肝。

“IRODORI” featuring AYAKO

Ayako(vo.)
Koji(dr.)
Takumi(ba.)
Suzune(key.)
———(gui.)





「チョロQ」におけるリアリズム、あるいは本物指向について

文＝秋山ぞんび



『コンバットチョロQ』
PS
タカラ
戦闘&レース
1999年2月25日発売
5.800円

聞くところによると、英語の文章でいちばん多用される文字が「e」なんだそうだ（違ってたらゴメン！）。それでは、みなさんがお読みのゲーム雑誌でもっとも多く使われているフレーズとはなんだろうか？ かなり手堅いところで「画面は開発中のものです」というのがあるが、私は、そいつと双璧をなす対抗馬に「リアルなグラフィック」というフレーズがあげられると思っている。これはもう、長いことゲーム誌の編集をやってきた経験から言わせてもらって、間違いないはずだ（「美麗なグラフィック」とかも含めれば、おそらく当選確実）。

ことほどさように、ゲームにおいては「リアルなグラフィック」とは大切なものであるらしい。思い返せば8ビットのファミコンに始まり、いまやソニーもセガも最新のハードは128ビットの時代。マシンスペックの向上にともない、グラフィックの質感もアップする一方だ。よりホンモノに近く、目指すのは「まるで実写のような」映像……と思ったら、ここで「コンバットチョロQ」の登場である。

言うまでもないことだが、本作品に登場するコンバットチョロQ（以下、チョロQ戦車）を見て「まるでホンモノみたいだ!!」と思う人はいないと思う（拝啓タカラ様 これ、決してバカにしてるんじゃありませんノデ……ちょっぴり屈折したラブコールを送っているだけなんですよ、敬具）。つまりどういうことかと言うと、とにかく実用本位、鋭角的で無骨なデザインが特徴の戦車が、なんだかホンワカ、とってもプリチーなフォルムに変換されているわけである。が、しかし……このチョロQ戦車の背景に、メチャクチャ「リアル」を感じてしまうわけです、私は！ たしかに彼らは、チョロQであるがゆえに「まるでホンモノのような」フォルムは持ち得ていない。にもかかわらず、そのチョロQ戦車から、かなり腰の座ったリアリズム、言換えれば「ホンモノ指向」がビンビン伝わってくるのはなぜなのか……？ 今回は、そういったあたりについて考察してみたい。

開発陣の「こだわり」

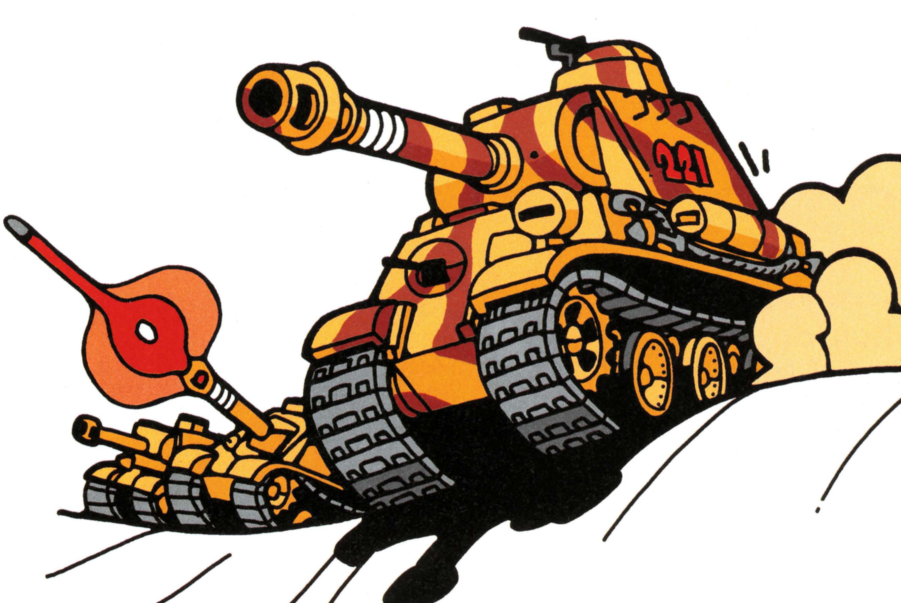
で、思いっきりデフォルメされたチョロQ戦車から、なぜ「リアル」が感じられるのか……であるが、いきなり結論に入らせてもらう。いや、私も性急にすぎると思ってはいるのだが、何分、用意されたのはたったの2ページ。細かいことは気にせず、ドンドコ行かせてもらおう。チョロQであるにもかかわらず、チョロQ戦車がリアルに見える理由、つまりそれは「開発スタッフが、戦車が好きで好きでたまらない人たちだから」なのである。このゲームを立ち上げた途端にわかったのだが、このゲームを作ったスタッフ、間違いなく「戦車オタク」である。あるいは、ミリタリー・フェチ。

ここで念のために言っておくと、戦車だとかミリタリーだとか、とにかく軍事全般に関することに興味がある人をさして、どうも「危ない人」とするような風潮があるようであるが、アレっておかしいと思うんだけど。例えば子供の頃、カブト虫やクワガタを見て「カッコイイ！」と感じるのと同じ次元で「戦車、カッコイイ！」って思うの、決して不自然じゃないと思うのだ。そういう部分と、思想的にタカ派であることって、必ずしも一致しないような気がするんだけど…って、これはまぁ、ゲームと関係ない話ですけどね。

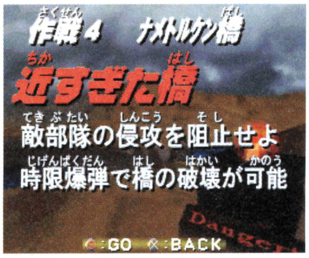
で、どうして「コンバットチョロQ」の開発者が「戦車マニアに違いない！」と言えるのかというと、カギはゲームを立ち上げた直後のムービーにある。いきなりのモノクロ画面、あぶなっかしく明滅する、キズだらけの映像の中に浮き上がる、鷲のエムブレム……。これ、普通の人が見ている分にはただのレトロ映像にしか見えないが、「コンバットマガジン」を愛読し、タイガー戦車を「ティーゲル戦車」と発音しなければ気が済まないというようなタイプの人間（つまりはオレのことだ）ならピンとく

とにかくたくさん登場する戦車のラインアップも、かなりマニアックなもの。これなんか、旧日本陸軍の2式内火艇ですぜ、ダンナ。もちろん解説文も参照可能。



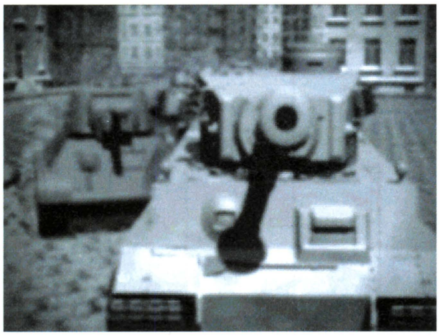














単純にゲームとしてみても、この「コンバットチョロQ」、なかなかのものだ。基本的に数々の作戦（ミッション）をクリアしつつ、自分の戦車をパワーアップしていくスタイルなのだが、この戦車をパワーアップしていく過程がなかなかにソソるのである。終盤になると上の戦車のように、かなりSFチックな形状になっていく（ハズ）。もう主砲なんてレーザーバリバリである。で、左がオープニング・ムービー。粒子の荒れたモノクロ映像で、おなじみチョロQフォルムの戦車たちが大活躍、の巻である。

るハズ。そう、オープニングムービー全体が、あの「ドイツ週間ニュース」のパロディ仕立てになっているのですね。

私、実はこれって、かなりスゴイことだと思うのである。いや、どうしてスゴイことなのかと言うと、「ドイツ週間ニュース」と言われても、いったい何のことだかサッパリわからん、という読者がほとんどであると予測されるからなんですけどね……。おそらく、「ドイツ週間ニュース」がどういうものか知っているという人って、「gM」読者の中に一〇〇人くらいしかいないのではなかろうか？

元ネタは超マニアック！

ここで説明しておくと、「ドイツ週間ニュース」とは、第2次世界大戦中、ナチス・ドイツが戦意高揚のために撮影・上映していたプロパガンダ映画のことである。なんといっても技術の国・ドイツであるから、今を去ること50年以上も前のフィルムであるにもかかわらず、昭和30年代の日本映画よりもよっぽど画像が鮮明だったりする。いきおい、その資料性の高さから、一部マニアの間で重宝がられるわけである。「Ⅳ号戦車のキューポラの形状がよくわかった」「わ、ガーランドってこんな顔してたんだ」ってな具合だ。なんたって映ってるの、全部ホンモノっすから……。もっとも「パンテルG型の転輪のリベットの数がわかった」ことで喜ぶ「gM」読者って、全国で3人くらいしかいないと思うけど。

で、「コンバットチョロQ」の話である。そもそもパロディというものは、その元ネタがある程度メジャーなものでないとパロディたり得ない。この、きわめて当り前の前提が「コンバットチョロQ」のオープニングムービーにおいて、みごとに崩れている事実……。これこそが、この作品のすべてを物語っている。

おそらく、開発スタッフは「単なる仕事」としてではなく、思いっきり楽しみながらこのゲームを作ったに違いない。もちろん「仕事」として「コンバットチョロQ」を制作したのは事実なのだろうが、そこに結集したスタッフが、とにかく戦車やら戦争映画が大好き!!　といった人たちであったことは想像に難くない。

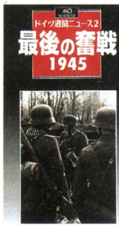
一例をあげよう。各作戦のステージ名。「近すぎた橋」は、戦記文学の大家コーネリアス・ライアン原作の「遥かなる橋（映画名：遠すぎた橋）」から、シナリオ「ナメトルケン橋」は「ナイメーヘン橋」から命名してるんでしょ？　つまりは、そういう、一見どうでもいい部分のマニアックさが支えるリアルもある、と思うのである。餅は餅屋、なのだ。

「ドイツ週間ニュース」とは？

本文中にもあるように「ドイツ週間ニュース」とは、1941年から45年にかけて、国民の戦意高揚のためにドイツ国内で上映されていたナチス党・宣伝省制作によるニュース映画である。現在、国内でもビデオで入手可。



モノクロながら、かなり鮮明に戦車などのディテールを確認できる。



「ドイツ週間ニュース」
■発売／大日本絵画
■価格／3301円～3700円(税別)
(VHSビデオ・現在18巻まで刊行中、続刊予定あり)。



サッカーファンの集まるゲームセンター

文＝トダ・イチマツ（ライター・編集者）

「囲まれて、何度もボコられたりしたんですよ。あいつらナイフとか持ってたりするじゃないですか。マジで生きた心地がしなかったですよ」。

東京都内のある電車の駅。そのすぐ目の前に、Aさんが店長をしているゲームセンターはある。スポーツ刈りがちょっと伸びた感じの髪型。木訥とした語り口。中学から始めた柔道を、社会人になった今でも週に1回子どもたちに教えているという。そんなエピソードからイメージされるそのまんまの雰囲気をAさんは持っている。

「僕が店長になった頃は、チーマーみたいなやつらの溜り場になっていて、とても普通の人が入って来れるような感じじゃなかった。このままじゃ潰れると思って、とりあえずは、そいつらを追い出すことを考えたんです。ゲームをしないでたむろしている人には出ていってもらう。未成年者がタバコを吸っていたら注意する。そういうところから始めました」。

帰るところを待ち伏せされて、脅されたり、時には殴られたりしたものの、何とか半年後にはその計画を達成する。

「まあ、やろうと思えば何とかなるものです」。

そのゲームセンターは古い雑居ビルの地下にある。入ってまず目がいくのは、「バーチャストライカー2 バージョン'99」の多さだ。それほど広くないスペースに22台もの筐体が並べられている。全体の6割以上がバーチャストライカーだ。次に気付くのは、壁のあちこちに貼られたサッカー選手の写真。解説も添えられている。オーエン——リバプール（プレミアムリーグ）・イングランド代表、バティストゥータ——フィオレンティーナ（セリエA）・アルゼンチン代表……。入り口の横にはテレビモニタ。流されているのはセリエAの試合だ。

〝不良追放キャンペーン〟はうまくいったものの、ゲームセンターのインカムは相変わらずだった。「このままじゃ潰れる」。Aさんの中で次にひらめいたアイディアが〝バーチャストライカー大作戦〟だった。ちょうど「バーチャストライカー2 バージョン'98」が出た頃の話だ。

「とにかく何か特色を出さなくちゃ」。Aさんは静岡の出身だ。柔道の前は、サッカーにのめり込んでいた。

「サッカーが好きな人が集まるゲームセンターにしようと考えたんです。サッカーの面白さって、パスワークだとかポストプレイにあると僕は思うんですよ。バーチャストライカー2がバージョン98になった時に、そういう楽しみ方のできるサッカーゲームがついに出てきたんだって、けっこう興奮して」。

バーチャストライカーでは、キックオフから一回のパスで右サイド奥にボールを出し、そこからセンタリングを上げて、あっという間にゴールできてしまうことがある。

「僕は、そういうのはやっぱりハメ技だと思うんです」。

だから選手の写真の横には、プレイスタイルについての注意書がある。こうした見方によっては〝大きなお世話〟的な演出に、反感を感じる人もいるようだ。

「お客さんの中にスポーツ新聞の記者をしている人がいて、一度、ここが新聞に載ったことがあったんです。それでインカムが増えたのはよかったんだけど、中には変な人もいて。新聞見ました、とか









「バーチャストライカー2 Version'99」
アーケード
（MODEL 3 基板　STEP1.5）
セガ
スポーツ
稼働中



「バーチャストライカー2　Version'99」では、ゴール前でのプレイヤーの動きがより多彩になっている。諦めずにCボタンを押し続けていると、予想もできなかったような形でゴールを決めてくれることがあって、それがまたむちゃくちゃ気持ちいいのである。

言って愛想よく入って来たんだけど、こっちから見えないと思ったのか、店の隅の貼り紙を破っていたんです。それと、イタズラ電話がやたらと増えた。新聞には僕の名前も載ってたからだと思うんだけど、『おい、こらA、いい気になるんじゃねえぞ』とか言って、ガチャっと切れるんです」。

そういうことがあったので、この記事ではゲームセンターの場所もAさんの名前も教えられないのだ。だが、しかし…。店の中に貼ってあるものを破ったり、イタズラ電話したりするのはよくないと思うが、レバーとボタンをガチャガチャやっているだけでもゲームが面白いなら、それはそれでいいのでは、と思えなくもない。ロングボールの蹴り合いでも、それなりの楽しさだとか爽快感を味わえるのがバーチャストライカーなのだから。

「確かにそうなんですけど、やっぱり、実際のサッカーを知っていると、バーチャストライカーの醍醐味も全然違ってくるんです。だから、一人でも多くの人にその面白さを知ってほしくて」。

ロングボール・ボーン派の僕であったが（さっきも書いたが、それはそれで十分に楽しい）、Aさんの話を聞いていて、パスワークを駆使したプレイをしてみたくなった。確かに相手から絶妙かつ意表を突くパスが出たりすると、それだけで「この人、スゲー」って感じになる。しかし、そのための第一歩はどうすればいいのか。

「やっぱり、とにかくテレビなんかでサッカーを見ることですね」。

努力の甲斐あって、Aさんのゲームセンターは、実際のサッカーも好きな「バーチャストライカー2　バージョン'99」ファンが集まる店になった。きっと今夜もゲームのプレイの合間に、サッカー講義が交わされていることだろう。



「対戦ホットギミック 快楽天」
AC
彩京
通信対戦麻雀
1998年11月5日発売
2人対戦プレイ可能

真・脱衣麻雀

文＝佐々木イサヲイチ

月刊『近代麻雀』で、大好きな甲良幹二郎センセーの濃い絵柄の麻雀漫画を読んだ後などは、ふと本物の牌をつまみたい衝動に駆られる。しかし、いきなり同業の友人に電話をかけたとしても、お互い忙しい身(?)なので4人ものメンツが揃う幸運はまずない。ならばフリー雀荘へ……と思っても、打ち筋も読みも、それどころか正確な点数計算さえもあやしい私は、つい二の足を踏んでしまう。それでも打ちたい欲望を抑えきれない時は、本物の麻雀の代替としてゲームセンターで「ホットギミック」シリーズをやることにしている。

最近は、麻雀ゲームでも通信台による人間同士の対局（2人麻雀だが）ができるものが増えている。彩京の作った「ホットギミック」もその1つだが、いくつか競合作品があるにもかかわらず、どこへ行ってもこれの稼働率はけっこう高い。

その理由は、本道の脱衣グラフィックの質というのもあるが、やはり対戦プレイの面白さによるところが大きい。対戦時の麻雀ルーチンにインチキ臭さがあまりなく（1人プレイは別だが）、コンピュータ麻雀にありがちなあやしい好配牌やツモが控え目なのだ。また、大きい手をアガれる確率も現実的なレベルに（比較的）抑えられている。つまり、全体的に実戦に近い感覚で作られているので、きちんと自力で戦っている感じにさせてくれるのだ。だから勝っても負けても精神が殺伐としないし、1コインに見合う満足感も得られる。

とはいえ、こうした〝実際にやってみなければわからないソフト的な良さ〟だけでは、1プレイごとに対価を払うアーケードゲーム市場では、これだけのヒットはおぼつかない。ゲームセンターに入った時に、パッと見で何らかの訴求力がなければ素通りされてしまうからだ。特にプレイヤー層の固定されがちな麻雀ゲームではなおさらである。

そういう意味では「ホットギミック」の場合、近年希に見るビジュアルインパクトをもっている（やっと本題に入れた）。

そのインパクトとは、誰もがこのページを読みながら視野のすみで気になって気になって仕方がなかったであろう、全身タイツ男の写真である。なんか、とんねるずが昔やっていたモジモジくんのコント（←古すぎ）を思わせるような、見るからに低予算で作っていそうな映像は、何を隠そう対戦プレイ時の1シーンだ。正確には、どちらかがアガって点数清算が終了した後、おもむろに繰り出す必殺技である。何が必殺なのかは不明だが、インストラクションカードでそう呼称されているのだから仕方ないし、あえて逆らってみてもはじまらない。



まるで対戦格闘ゲームのような演出だが、彼らの意気込みは麻雀そのものには何ら関係はない。

早い話、この2人のタイツ男はプレイヤーの代理戦争役で、アガった側がさまざまな屈辱（肉体と精神の両面に）を相手に与えるのである。しかも技の内容はアガった役の飜数に応じてエスカレートする。安い手だとゴムパッチンとか、ラリアット（なぜかプロレス系の技が多い）といったおとなしいものだが、高い手だとバイオレンス度が上昇しまくる。たとえば、相手をライフル狙撃する「スナイパー」、股間に生えた謎の突端で背後から貫く「悪魔の牙」等々。なんかもう、このあたりになるとヤツらのリビドーは血を見ないと鎮まらないらしい。

そして、いずれも3コマの静止画像をパンッスタッカシ〜ン！と、ソラリゼーション効果たっぷりに重ねて表示し、視覚的にも音響的にも小気味良さを味わわせてくれる。ここでいちおう断っておくが、彼らがどれだけ派手に必殺技を繰り出して相手の肉体を損壊しようとも、すでに終わっている点棒移動にはなんら影響はない。

ちなみに、このタイツ男はシリーズ1



ジャンアメリカ側がアガった時の必殺技の1つ。前作までは肉体技が中心だったが、「快楽天」では派手なウェポン類が増えてブラッ度もアップ。それにしても、ジャンアメリカの表情の小面憎いことよ。対照的に、ジャンジャパンのロケットパンチ（たいていの技は両者とも備えている）はカタルシスに満ちた表情である。

作目ではジャンレッド、ジャンブルーというただの色違いキャラクターだったが、2作目の「快楽天」ではジャンジャパンとジャンアメリカという、日米対決のカリカチュアにバージョンアップされた。といっても、確信犯的チープ感はそのままで、見た目の違いはせいぜいジャンアメリカの鼻に盛られたノーズパテーと、タイツのデザインの一部くらいだ。

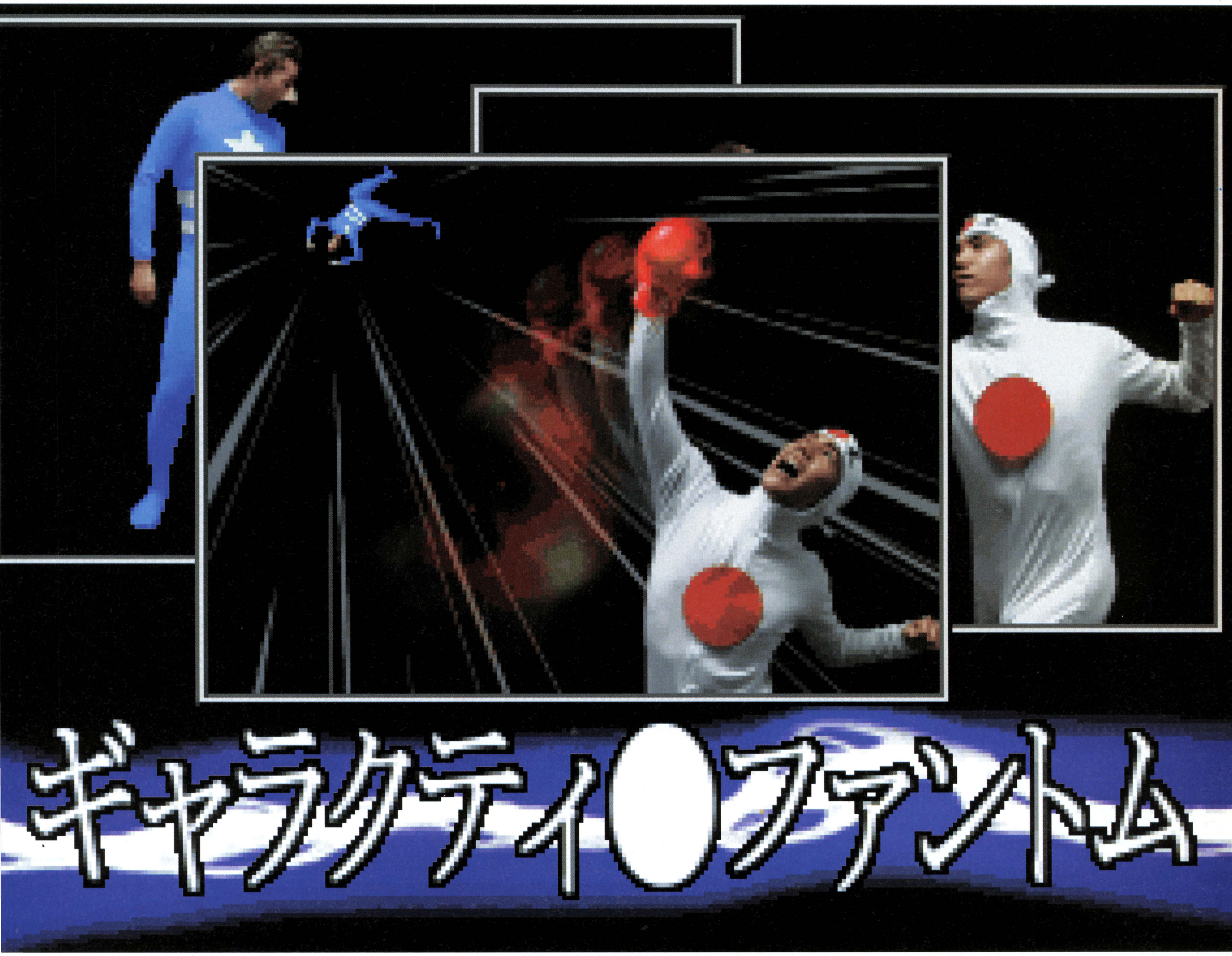
そのかわり、必殺技（まだ言うか！）はさらにエスプリのきいた、前作でさんざん遊んだ人の期待をも上回る充実ぶりを見せている。一例では、前作で「キン●バスター」（なぜか伏せ字）だったものが「アシュ●バスター」（やっぱり伏せ字）に強化されていたりする。しかもこの技の時だけ、かける側の腕がぬけぬけと4本に増えているのを目の当たりにした時は、あきれて開いた口とチャクラが塞がらなかった。

ユニークなところでは、日米それぞれのお国柄をパロディ化した必殺技も多数。口に無理矢理ホットドッグを詰め込む「ホットドッグマニア」、札束でビンタする「ジャパンマネー」、バットスイングではるか彼方へ飛ばす「メジャーリーガー」といった具合。他にも日米対決の暗部をコミカルに象徴するシーンが多数存在するが、私の口からはこれ以上言えません。

それにしても、対戦モードにもとからあるキャラクター（脱衣要員）を流用しなかったのは潔いと思う。たとえば、互いに好みのキャラクターを選択して、敗者側が脱衣シーンを披露するというシステムを採ってもよかったはずだし、他社ではそういう作品も珍しくない。

ところが「ホットギミック」の場合、対戦に女の子キャラクター（はっきり言えば色気）をまったく持ちこまない。こ

多彩かつ脈絡のない必殺技の数々。「ホットギミック」の象徴といわれていた「辱め固め」は、「辱め大回転」に進化（って言うのか？）。周囲に見せつけるかのようなターンで屈辱度3倍増。ちなみに「快楽天」は開発前に必殺技のアイデアを一般公募していた時期がある。どれほどの数が寄せられたかは不明だが、前作より全体的に技の発想が広がっているところを見ると、けっこう採用されたものは多いのかもしれない。なかには、必殺技というより宴会芸みたいなのもあるが……。









通信対戦台で遊ぶ際、新たに入るほうは乱入対戦するかどうかを選択できる。格闘ゲームと異なり、乱入された側には選択権が与えられているので、拒否されることもある。かくいう私も、最初は対戦相手待ちのつもりで1人プレイしていたのに、1コインで思いのほか終盤まで進んでいたりすると、申し訳ないと内心謝りつつも断ったりする。いつしか“勝負事”と“春情”の欲が逆転していたってことか？

れは彩京が〃麻雀対戦だけを楽しみたい〃というユーザー層をターゲットに据えたからだろう。顔ウィンドウにすら登場させない、かたくななまでの姿勢は、「真剣勝負の世界にビショージョがのこのこ顔を出すんじゃねえ！」と無言で主張しているかのようだ。あるいは、これは私の勝手な推論だが〃人間の大部分は2つ以上の欲望を同時に満たすのを好まない〃ということをふまえてのことかもしれない。つまり、〃春情〃と〃勝負事〃という欲望を両方もってはいても、それをいっぺんに味わうのはどうも落ち着かないからだと。品のない例でなんだが、ノーパンしゃぶしゃぶ（私は行ったことはない）の暖簾をくぐって、実際に食欲と視覚的色欲をきっちり満たせる図太い者があまりいないのと同じだ。うまい料理が2品あったとして、それを同時に口に入れるような無粋なマネも普通しないだろう。いささか強引だが、このように1モード＝1モチベーション形式にすることで、彩京は「ホットギミック」の娯楽性にふくらみをもたせようとしたのではなかろうか？

まあ細かい些事はともかく、シューティング専門のイメージが強い彩京が、初めての麻雀作品でこれだけエンターテイメント性豊かな作品（しかも2作連続で）を出したことは素直に賞賛する。風の噂では、すでに3作目の企画が走り始めているそうだが、そちらのほうも純粋にいちプレイヤーとして期待したい。

――あと最後に1つだけ。対戦台へやる気満々で乱入した時、相手に断られたりするとかなりせつないです。だから1人プレイに専念したい場合は、反対側のディスプレイに「乱入無用」とか、その旨を意思表示できるようなシステムを入れたってください彩京サン。

対戦ホットギミック快楽天

前作「対戦ホットギミック」で好評だった基本システムはそのままに、ビジュアル面を大幅にリニューアル。2人対戦のジャンファイターは、装いも新たにジャンジャパン、ジャンアメリカという日米代表(？)ふうになり、より対抗的な図式に。必殺技の種類も増加（全70パターン）し、プロレス、パロディ、そしてブラックユーモアにまみれたハイブローな内容になっている。1人プレイ時の相手キャラクター原画は、月刊コミック誌『快楽天』（ワニマガジン社）との提携により、同誌で活躍している作家12人を起用。画風、キャラクタータイプともに幅広いニーズへの対応を実現している。イメージキャラクターのデザインは村田蓮爾が手がけている。



対戦ホットギミック

「ホットギミック」シリーズの第1作目にして、彩京初のアーケード脱衣麻雀ゲーム。2人対戦時にのみ登場するジャンファイター（赤いジャンレッドと、青いジャンブルー）が、1回の和了ごとに必殺技シーンを展開。その脱力感と本気度ないまぜの独特な映像が多くのプレイヤーを魅了した。1人プレイ時の相手キャラクター原画は、同社のシューティングゲーム「戦国ブレード」でも活躍した司淳が担当。氏の“ただそこにいるだけでも、そこはかとなくセンシュアル”なキャラクターは、昨今の脱衣麻雀群においても支持率が高い。残念ながら、現在は快楽天バージョンと入れ代わっているゲームセンターがほとんどで、あまり見られなくなった。





「ロボットポンコッツ」
GB
ハドソン
コミュニケーションRPG
1998年12月4日発売
3,980円
(太陽バージョン、
星バージョン共通)

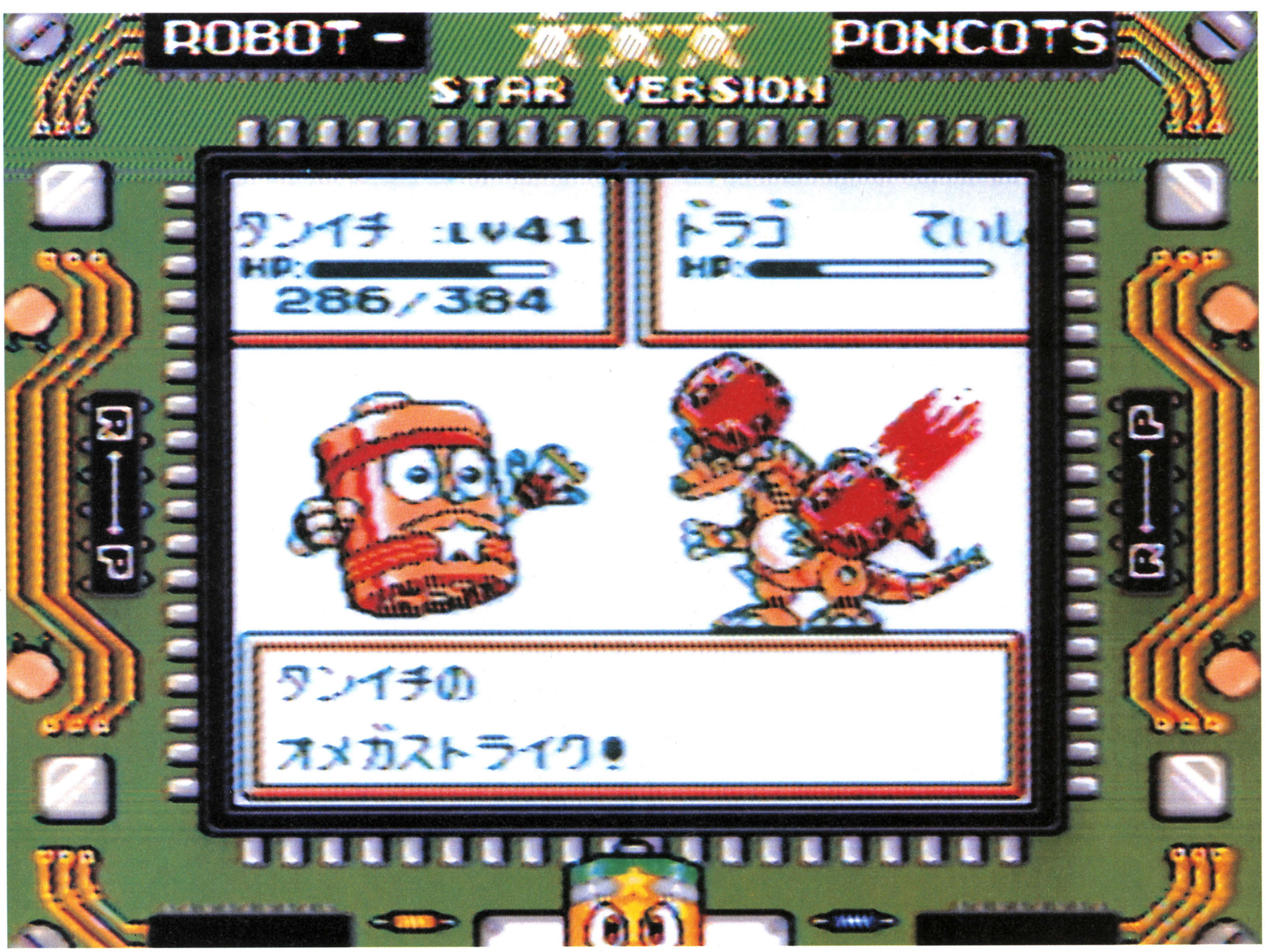
燃えろ!! ロボポン

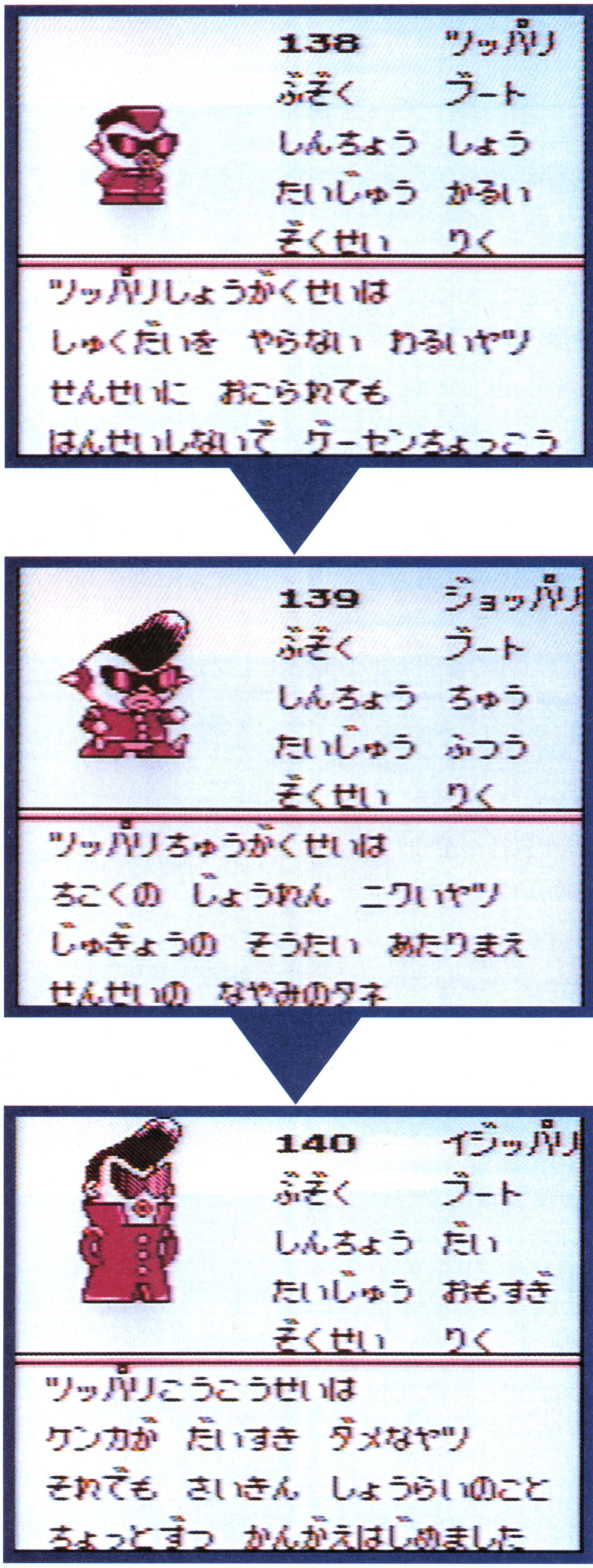
文＝飯田斬九郎(無所属トップ屋)

ロボットポンコッツ」、略してロボポン。うーん、何かに似ている。「人類の科学力が生みだした心強いパートナー〝ロボロン〟を、冒険を通して強力に育て、バトロボ大会の王座を手に入れよう!」。単語をちょこっと替えると、そのまま別のゲームの説明になりそう。え、ソフトに〝星バージョン〟と〝太陽バージョン〟が? これはもう、決定的。というわけで、いくらタイアップ漫画が連載されている『コミックボンボン』(講談社)の熱心な愛読者だとしても「これはさすがにちょっとねえ」と躊躇してしまう内容のゲームに、私は今、夢中である。

こうした本家物……ええい、まだるっこしい、ポケモンのゲームデザイン思想を継承したソフトは、いろんなメーカーから結構発売されている、らしい。実はそれらをプレイしたことがないので、よく知らない。それどころか、ポケモンさえ未体験なのだ。発売当時、流行の最先端にいるゲーム雑誌の編集者の方々に「ポケモン面白いっすよ」と実演まじりで勧められてもあまり興味を引かれなかったせいで、ロボポンに出会うまでついぞこのテのジャンルに縁がなかったのだ。

で、いざプレイしてみると、これが案の定面白い。ロボポンたちは、デザイン的に「どこがロボットだ?」とツッコミ





ロボポンならではのセンスを代表する進化例。最終形態のネーミングが、なんとも深い。このほかにも、コギャル→レースクイーン→空(から)の乳母車を押す老婆といった具合に、苦～い進化の過程をたどるロボポンが満載。

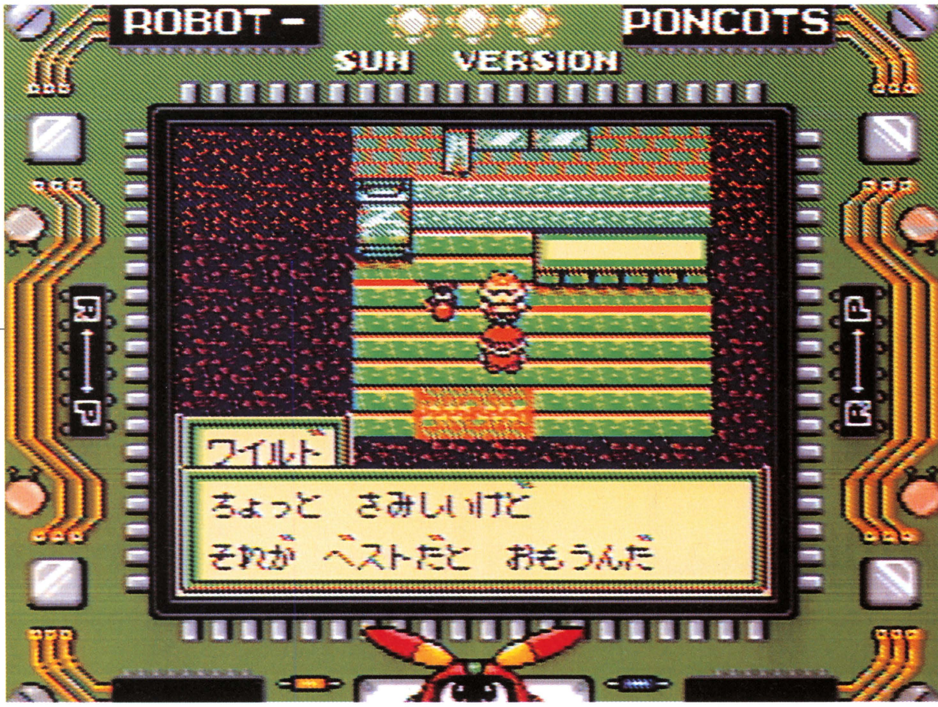
を入れたくなるようなものが多いものの、頭脳チップや武器、そして武器に組み込むソフトウェアのつけかえによって自分好みの性能にカスタマイズできる点が、なんともそれらしい。野良ロボポンは十分に弱らせてから磁石アイテムを使うことで捕獲可能ってのも、理に適っているような気がする。ただ、〝エネだま（スクラップにされた敵ロボポンが放出する球状のエネルギー体。経験値とは別扱い）〟を食べることでロボポンが異なる機体に進化する……という設定には疑問を抱かないでもないが、愛機の変わり果てた姿を見ること自体は楽しい。あとは、なんといっても友人との各種データのやりとり！ 私のゲームの趣味に理解を示してくれる貴重な友人――本誌でも活躍中のライター、佐々木功一氏にこのソフトを勧め、それぞれ別々のバージョンの所有者として、一方のバージョンにしか出現しないロボポンを交換しあったり、手塩に育てたロボポン同士で対戦バトルを展開したり、それぞれが経験上得た情報を教えあっている。これは、ゲームボーイ本体の身軽さと、プレイヤー間の積極的なコンタクトの必要性を想定したゲームデザインならではの面白さなのだろう。

……以上は私のロボポンに対する素直な感想だが、こういった意見はポケモンの時点ですっかり語り尽くされているに決まっている。ポケモン経験者の佐々木氏も「基本ゲーム部分は（ポケモンと）まったく同じだね」と太鼓判を押している。じゃあロボポンは、モンスターがロボットに置き換えられて、「いつでも倉庫にアクセスできるなど、システムの細かい部分が改良されている（佐々木氏・談）」だけの単なる二番煎じものなのだろうか。仮にそうだとしたら、ポケモンに背を向けた私は単なる食わず嫌いだったとしても、ポケモンを存分に楽しんだ友人が、またあえて似たようなゲーム――しかもかなりニセモンくさいやつ――に夢中になれるはずがない。

このゲームにグッと引きつけられるようになったきっかけを思い出してみる。ゲーム内容がだいたい飲み込めてきたころ、好んで戦闘に参加させていたロボポンに〝ピノラー〟がいた。名前から察しがつくとおり、外見のイメージは篠原ともえで、「ふかかいな うごきと かんだかい こえで てきを まどわし ここぞとばかりに うでや あしを のばして こうげきする こにくたらしさでは トップクラス」のロボポンだった。私は特別篠原ともえが好きというわけではない。主力メンバーにこういう不真面目そうなキャラが混じっていたらかっこいいかも……と思ったのだ。

エネだまを十分に与え、進化させてみた。てっきり、もっと〝篠原化〟が進んだ賑やかしい女の子型ロボポンに生まれ変わるものとばかり思っていた。しかし、進化後のロボポンは〝プチャイコ〟。おかっぱ頭に渦巻きほっぺでおちょぼ口のオデブちゃんだった。

各パラメータが軒並み上昇し、固定だった武器＆ソフトウェアが自由に交換できるようになったなど、たしかに性能はアップしたが、これはいくらなんでもひどいと思った。本体電源を切って進化を取り消し、ピノラーのまま育てていこうかとも考えたが、待てよと思いとどまった。そして、このロボポンの〝交代劇〟は、暗に「シノラーと呼ばれる女の子たちの理想と現実」を示しているのではないだろうか……という戦慄の推論（笑）にたどりついた時、このゲームの世界の法則というか、ゲームデザイナーの指向



“ニコニコぞく”リーダーとのバトロボ勝負後の会話から。なんでも、人に迷惑をかける暴走族を解散して、同じメンバー（ここがミソ）でロックバンドを始めたらしい。「あーあ、やっぱり……」と思う反面、奇妙な満足感を得られる展開だ。全編がこれ、そんな感じ。

性がおぼろげに見えたような気がした。それならばと手持ちのロボポンを片っ端から進化させてみると、特にヒューマノイド・タイプが、進化の過程そのもので積極的にウケを狙っていることがわかった。これらはロボポンデータファイル（ポケモンずかんのようなもの）のとぼけた解説文を併せて読むことで、さらにオモシロ度がアップする。

聞けば、ポケモンの人気キャラ〝ピカチュウ〟は、順当に成長させれば〝ライチュウ〟という上位ポケモンに進化させられるにもかかわらず、「外見が可愛らしいから」という理由で、あえてピカチュウのままにしておくプレイヤーが多かったらしい。こうしたプレイヤーのこだわりがパーティー構成に無理なく反映させられる〝自由さ〟がウリのポケモンに対して、ロボポンは、一部のロボポンの進化にベタベタな二段オチ・三段オチを導入することで、キャラクターが強くなることに、ゲームの本筋とは異なる次元での〝サービス精神〟を盛り込んでいるのだ。

その精神は、世界各地に散らばっているバトロボ大会（ロボポンでバトルする競技）のランキング保持者を探して対決していくことで進行するRPG的ストーリーでも、遺憾無く発揮されている。まずは軽く、同じ学校のガキ大将の鼻っ柱をおっぺしょることから始まり、その後は若い女性のカリスマ的アイドル〝アムロン〟、暴走族〝ニコニコぞく〟のヘッド、そして軍隊のオカマ司令官……といった相手と戦っていく。このような設定だけでも、コア・ユーザー層と思われる男子小学生が好きそうなテーマをうまく並べている感じがするのだが、実際にプレイしてみると、個々のバックストーリーに含みを持たせすぎというか、「世相にひとこと物申す！」的姿勢が、登場人物のセリフなどからありありとみてとれる。主張自体は「若い女子の無個性化はどうかと思う」「暴走族はワルの集団じゃなくて、集団だからワルになっちゃうんだ」といったシンプルなものだが、それらがヘンに教訓めかされるわけでもなく、脱力気味のギャグまじりで軽妙に語られるので、20代の最終コーナーをまわった独身男性が、ついつい〝やさしい気持ち〟になってしまった。少年時代の終わりとともになくしてしまった大切な何かがここに、とまでは言わないが、いい歳したオトナでも――むしろ、いい歳したオトナだからこそ深い部分で楽しめるテキストが、ロボポンをただの模倣＆改良ゲーム以上にしているのだろう。

それにしてもなぜ私は、ポケモンよりも〝惹き〟が弱いはずのこのソフトを手にしたのか。それは、前号で感想文を書いた「ポケットファミリーGB」と同じく、時計機能＆スピーカー＆光通信I／Oポート搭載のROMカートリッジソフトだからだ。私は「あの〝黒くて大きいヤツ〟は、ゲームボーイの潜在能力を引き出すソフト形態のひとつだ！」と勝手に思っているので、その新作をチェックするのはごく自然な成り行き。

カートリッジ形態を活用した今回の新システムは、プレイ中に得られる特殊効果（戦闘時にすばやさアップ、とか、お店の品物がオール半額、とか）を1日の時間帯の中から2時間単位で設定できる〝スケジューラーシステム〟や、テレビなどの家庭用リモコンの赤外線を光通信I／Oポートに当てることでさまざまな邪道現象を引き起こせる〝IR（赤外線）システム〟。これらは、ゲームボーイそのものを所有者の日常生活に滑り込ませることに、たいそう効果的に機能している。私自身、「いい歳して踊らされすぎ？」と心配になることしばしばだが、この踊らされ具合はそれほど悪くはない。一介のゲームボーイ用ソフトに生活を律されている自分が、情けなくも愛すべき存在に思える時さえある。ソフトの題材にたいする偏見と、本体電源を切っていてもカートリッジ内蔵スピーカーから時折鳴り響く電子音に抵抗がなければ、しがらみやら効率やらでがんじがらめの社会人の皆さんも、精神衛生上プレイする価値は多分にあるはずだ。

この作品は、1人プレイ専用の「とことんモード」以外に、2人対戦やパズルを解くモードが用意されている。それはそれで楽しめるが、うず巻きの持つ意味合いはだいぶ変わってしまう。



うず巻きの求心力

文＝飯田斬九郎（無所属トップ屋）



「パズループ」
AC
ミッチェル
パズルアクション
1998年12月4日発売
2人同時プレイ可能

ときおりやってくる、日常にたいする漠然とした不安感。自分ではきわめて理性的に現実世界を生きているつもりでも、それに何の確証もないことに、たまらなく焦りを覚える。時間の連続性さえアテにならない。いま私はどこで何している存在なのか、その答えを考えれば考えるほど、日常と信じている感覚から自分が遠ざかろうとする。そしてどこに行こうとしているのか。知ってしまうと、二度とそれまでの日常には戻ってこれない気がして、何度も深く息を吸う。生理現象にしがみつくことで、辛うじて自分の存在をその空間に留めるのだ。

そんな“さえない私”にとって、馴れ親しんだシンプルなアクションパズルゲームで遊ぶことは、ちょっとしたセラピーでもある。コントローラを操っている間は、言ってみれば、ゲーム内の現象の一部として、活発に機能している状態。自分の存在うんぬんで悩む余地がない。そして遅かれ早かれ訪れる、ひとつの世界の終焉を象徴する、ゲームオーバー。この瞬間、「（世界が終わっても）私はここに在り続けている」ことが、何ともいえぬ解放感とともに、強く意識できる。

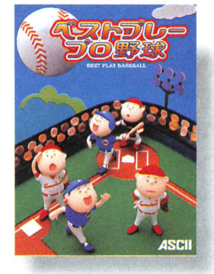
昨年末からゲームセンターに登場しはじめ、10年前の「テトリス」フィーバーには及ぶべくもないが、現在でもそこそこの人気を博している「パズループ」。瞬時の判断力と的確な操作技術が要求されるゲーム性それ自体は、俗に言う“落ちものパズル”と大差ない。しかし、画面中央の巨大なうず巻きの中心に向かって、カラフルな玉の行列がゆっくり動いていくというビジュアル・イメージは、まったくもって異端だ。そこに“落ちる”という、地球上にありふれた物理的運動（のシミュレーション）は見受けられない。あるのは、森羅万象を一点に引きずり込もうとする、ブラックホール的な重力。この圧迫感は深刻だ。

アクションパズルゲームは、どんな手法で世界の終焉＝ゲームオーバーに導いてくれるかが重要である。それが生理的にしっくりくるものであればあるほど、“その瞬間”の印象はより確かなものとなるからだ。その点、落下物制御タイプは、究極のスタイルと思っていた。ところが「パズループ」は、それ以上だった。ゲームオーバー間近の状態の息苦しさが、小手先の演出では再現できないほど切実なものとして、重くのしかかる。これも“パワーの集積”とともに“逃れられない運命”を暗示する図形、うず巻きの持つ力なのだろうか。

はっきり言って私はこのゲームがうまくない（プレイした人ならわかると思うが、レベル40の壁を破れない）。それでも何度もプレイしてしまうのは、私自身がこのうず巻きの重力につかまっているからに他ならない。パドルタイプのアナログコントローラを操作している間は最善を尽くすよう努めてはいるが、もともとハイスコアや目のさめるような大連鎖という形での見返りは求めていない。そして、訪れるゲームオーバー。これでまた、現実世界の住人としてしばらく生きていけるのだろう……。

プレイヤーの目的は、うず巻きの中心にある砲台からボールを発射して行列に干渉し、それらを部分的に消去していくことで接近を“食い止める”こと。パドルコントローラの反応の良さが一層、うず巻きへの同調性を高めてくれる。





「ベストプレープロ野球」
Windows95/98/NT4.0
アスキー
野球シミュレーション
1999年3月5日発売
9,500円
CPU Pentium 90MHz以上
メモリ 16MB以上（32MB以上推奨　要倍速以上のCD-ROMドライブ　ハードディスク 30MB以上の空き容量　ディスプレイ640×480ピクセル以上

男子一生の夢
プロ野球監督業を考える

文＝大王

ベストプレープロ野球を初めて遊んだのは、FC版の頃だから、確か1988年。僕はまだ23歳の駆け出し編集者だった。僕は、学生時代に普通にゲーセンで遊び、FCでスーパーマリオをやる程度の人間だった。特にゲームが大好きということもなく、この会社に入り、ゲーム雑誌に配属され、最初に書いた原稿が、FCディスクシステムの「ゼルダの伝説」と「謎の村雨城」のリリース記事。編集という過酷な世界、ゲームライター、ゲーマーという、普段つきあいのなかった濃い人種との交流。ゲームを楽しむという余裕が生まれるまで、多少の時間がかかったのは当然だろう。

そんな普通の人であった僕が、ゲームに傾倒していったきっかけとなったのが、残念ながらこのソフトではないのだが、ナムコのファミスタなのです。MYチーム・フーズフーズを駆使して、僕は社内リーグ優勝を果たし、初めて「ゲームがうまくなる」喜びを知ったわけ。

当時、メーカーのプロモーション活動の一環として、盛んに雑誌社対抗ゲーム大会が開かれていたが、それの先鞭をつけたのがナムコだった。残念ながら世間に出ると、僕のテクニークはあまり通用となかったのだが、見知らぬ人と対戦するという楽しみを知ったのもこのゲーム。こういった場で他誌編集者と交流を深めたのも、のちの財産となっている。

ようやくゲームと本気で付き合う気になった僕を、さらに引きずり込んでいったゲームが、この「ベストプレープロ野球」のFC版であった。ファミスタの大ヒットにより、類似ソフトはたくさん出たのだが、やっぱり僕にはファミスタ。他のソフトは〝帯に短し～〟でしかない。投げる、打つ、捕る、走る……プレイ面での野球の醍醐味は、ファミスタのみに存在していた。そこに野球シミュレーションである。少年野球をやっていた僕にはファミスタは、感覚的に入りやすいものであっただけに、ベスプレは手に余るというか、ちょっと反発したというか、気に入らない存在でもあった。しかし担当ソフト。ライターとデータを作って遊ぶうち、淡々としているがゆえに、ジワジワとその世界に魅了されていった。

当時は薗部さんも知らなかった。知り合ったのはやはり、アスキー主催のゲーム大会。その大会ではGTVのおかまちゃん軍団と対戦して（GTVはビデオも出していた）、せっかく作ったデータもぼろぼろになるような迷采配ぶりを見せた僕。データよりも采配が重要なのだと再確認。そしてその後の飲み会で薗部さんの制作姿勢に感銘したり。



グラフィックも、キャラパターンも、球道もスムーズにと進化したベスプレ。小ウィンドウでも大丈夫。

僕は未だに野球ゲームの最高峰は、ファミスタとベスプレだと思っているわけで、ファミスタがワンダースワンで出ようと、ベスプレがPCで復活しようと、絶対にやる！と心に決めているわけだ。現にこの原稿も、横っちょにベスプレのウィンドウを開きつつ、我が愛しの悪童たち・ホークス試合を観戦しながら書いている。もちろんデータをいじる。だって優勝見たいもの。

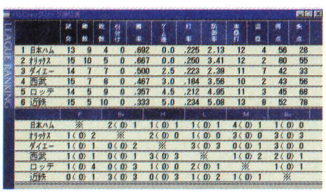
ベスプレを遊ぶ第一段階は、まずは力を見極めること。選手データをいじらないで135試合眺める。その状態では、〝絶対〟ホークスの優勝はない。次の段階でちょっとデータをいじってみる。まずは監督が王さんじゃなかったらどうだろうと。野村、権藤、長嶋にデータ変更をしてやってみました。すべてダメです。せいぜいAクラス。防御率の悪さは、監督が変わったくらいじゃどうにもなりません。そこで投手データをちょこっといじってみる。すると見事優勝。とりあえず留飲を下げることはできる。しかし、それではあまりにも卑怯というもの。原データで次は自分で采配を揮ってみるというわけだ。これでも2位がせいぜいだった。こうしてだんだんはまっていく。

原稿書いている風でも、実はエディタでデータを書き込んでたり。これ非常に便利。このPC版で最も感心したモードだ。友達とオリジナルチームで試合をする時に、チームとしてのポイントの大枠を決めてやるでしょう？たとえばSが5ポイント、Dが1ポイントとか、球速の大枠はトータル何km／hまでとか。そうやって配分を計算しながらチームを作るのに便利。これまでならワープロで作って電卓で計算し、手で入力だったから。これだけでも、感謝します。

あとはひたすらシコシコデータを作っては試し、負けては作り直すの繰り返し。どちらかというと、僕はホークスファンのくせに、投手陣の充実を重視してしまいがちなのだが、勝てないなら勝てないで、先発投手、リリーフエース、四番打者にポイントを集中させ、タイトル狙いをすることもある。また、とんでもない成績残したりするんだけどね。ただ、1人で遊ぶとなると、やっぱりこのチームに松坂とか桑田とかイチローとか、松井とかほしいなあと思って、入れたりもするんだけどね。チームを育てる、あるい



気になる他球場も同時中継可能。優勝争いに絡んでいれば、見ていて白熱するけど、我がホークスは、なかなかそこには加われない。選手が悪いのか、監督が悪いのか。データを最高値にすればそりゃ勝てるけど、それじゃあホークスじゃないし。

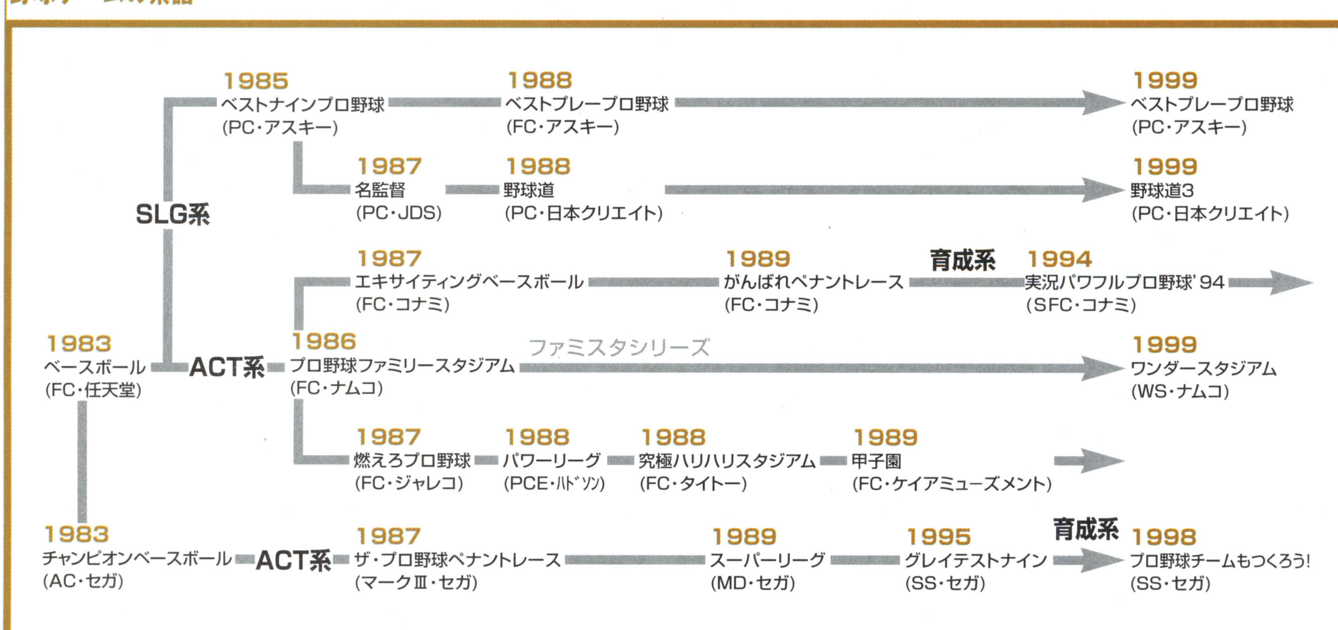




はチームを編成する（トレードとかドラフトとか）という部分については、このゲームはあえて無視しているのだが、先発ローテーションを組んだり、サインを出したりといった、試合での監督業は完全に盛り込まれていると言っていい。潔い。誰かが言ってました。「国会議員なんて日本に何百人もいる。でもプロ野球の監督は、たったの12人だ。男子一生の仕事たるは、監督よのう（語尾にフィクション入り）」。うまいことを言うものだ。日本国民はプロ野球を見るとき、みな監督気分で、采配に文句言ったりしている。オレのほうがマシだとか言う。だから、監督が変われば、チームがガラッと変わると信じられる。野村阪神を見よ。野村監督が来たとたん、阪神自体が変わる前に、大阪経済が変わってしまった。これなんか、ほんとみんなが監督やりたがっている証拠だね。サッカーなら、選手経験がなくても、ライセンスを取ればプロ監督にもなれる。しかし野球はプロ経験者、もしくはOBのみの閉ざされた世界。だからこそ、監督業が男子一生の仕事と見えるのだろう。ただの野球経験者は腐るほどいるんだけどね。

「ベストプレープロ野球」は、そんな男子一生の夢・仕事をかなえてくれる。複雑な人間関係とか、選手のケガとかの心配もなくだ。しかも、半永久的に遊べる。来年なら、トレードで獲得した選手や、成長してきたた選手のデータを作ればいい。日程も。これはダビスタと同じ、薗部思想だ。もしもプロ野球の監督をやっていいよと言われたら、キミはどうするだろう？　僕は遠慮する。編集の仕事は面白いし、僕にはベスプレがあるから。

野球ゲームの系譜



「自分」を演じる楽しさが魅力

文＝櫻薗冬弥

自宅にあるカートリッジやCD-ROMの70%ほどがRPG。ダメダメなやつから傑作まで、とりあえず目についたやつは何となく買ってしまう。

なんでそんなにRPGをやるかっていうと、凡庸な日常と自分自身からちょっとでも遊離するためなのだ。ちとカユイが、でもまあ、それに近いものはあるのだな。

とりあえずは社会人らしく（？）RPGの本質的な部分、つまりロールプレイというのを考えてみた。その結果「なんかこれ〝ワタシ〟じゃない」と感じた時点で、そのゲームはRPGではなくなってしまうよな、と思い至る。

最近のRPGってのは一本道ってのが王道。「とにかく魅せますよぉ。ねね、スゴイでしょ？　お楽しみはサブイベントとかで長く遊んでね」ってなやつね。なんかさ、演じられないのよ。自分が歳とってオジサンの域に片足突っ込みつつある現在、RPGの主人公ってやつが一回りも二回りも年下の若造なわけよ。いや、それ以前にさ、主人公って〝ワタシ〟じゃなかったけか？

つまり、RPGにもかかわらず傍観者でいるしかないゲームが多すぎるのだな。主人公が自分と似たような、共感できる行動を取ってくれれば、まあ楽しめる。でもやたらと卑屈だったり、多重人格だったり、マヌケだったり、軟派なヘナヘナだったりとかだと、その時点で思い入れマイナスシフトで客観モード移行状態なわけ。

で、まあ「Ultima Online(UO)」なわけだ。これってシナリオないです。イベント、滅多にないです。でもね、もう1年半近くやってるのですよ。しかもワタシだけじゃなくて、毎夜のごとく1万人ぐらいの日本人が、UOの世界で人それぞれの冒険とかをしてるという状況なわけ。

まあとにかく、最初の頃は何をしていいのかわからず途方に暮れつつも、目にするもの、出会うもの、全てがもの珍しく、ドキドキしてやってたもんだ。それが今でも続いてて、未だに新しい発見とかがあって驚かせてくれるのだよ。それよりなにより、操ってるキャラクタが〝ワタシ〟なんだもんね。テーブルトークとまではいかないまでも、これって遊び方によっては色んな可能性があるですよ。

でまあ、ある時期戦いに疲れたワタシは一時期パン屋さんを開業しており、街中のベーカリーでパンを焼きながらお客を待つ日々を送っていたことがある。パン屋さんはやっぱ女の子だよね、と勝手に決めつけて、女性キャラで店員をしてたらイタリア野郎にナンパされた。30分ぐらい口説かれた。しつこいからというのもあったが、この人ってある意味ロールプレイしてるんだなぁ、と思ったので、しょうがないから一緒に街中を散歩してあげた（ホントはもっと色々とあったけど恥なんで割愛）。ふと気がついたら、これって（ネカマとはいえ）ワタシもロールプレイしてるんだわね。話それるけど、なんかこれってネットでイメクラ、ファンタシープレイじゃないか？　違うか……。

閑話休題。

ワタシがUO世界でパフパフされてた昔から、UOを取り巻く人々の間ではロールプレイをするしないっていうような議論が浮き沈みしている。今のところ〝するべき派〟と〝勝手だろ派〟は五分五分といったところだ。

ワタシといえば、特にロールプレイを意識してプレイしているわけではない。でも、少なくともサーバにログインして、そこで自分のキャラで何かをしたとき、それがUOという世界では自動的にロールプレイしてることになる。そんな気はする。

死んじゃって装備を失った人を助けてあげたとする。自分は不用な装備を特に何の考えもなくあげただけかもしれない。でも助けられた人は、優しい戦士に助けられた、と感じるかもしれない。となるとこの時点で優しい戦士と困っていた冒険者というストーリーができちゃうわけね。

だからさ、もうロールプレイしようとかしねーよとか、そういうのはもういいじゃない。結局はUOの世界で何かしらの行動を取っちゃえば、認識はどうあれ、それってロールプレイしてるようなものなんだからさ。

まあ何が言いたいのかというと、そういった議論も含めてなんだけど、もっと仲よくやろうよっていうか、ゲームなんだからお互いに気持ち良く遊んで楽しみましょうよっていうの？

唐突ですまん。でもなんでそんな良い子ちゃんの優等生的発言をするかっていうと、日本語がシステム的にも使えるようになって、日本人にとっては非常にコミュニケートが取りやすくなってからというもの、なんかイヤな経験をすることが多くなったのよ。

昔のUOってのはシステム的にボロボロな面があって、そっちへの不満で皆手一杯だったのね。しかも、英語の壁があるもんだから、それなりに開拓者精神を持った、前向きでUOを良くしていきたいという人の割合も高かった。しかし、システムが安定し、円滑なコミュニケートが確保された途端、今度はそのコミュニケートに端を発する、人対人の部分へ意識が向いたというような感じなのだな。

ネット上にありがちな意志伝達の不完全さに起因するすれ違いも多いのだろう



「Ultima Online
THE SECOND AGE」
Windows95/98
エレクトロニック・
アーツ・スクウェア
オンライン・
マルチプレイRPG
1998年10月30日発売
9,800円
CPU Pnetium MMX 200MHz以上/メモリ 64MB以上/HDD 383MB以上の空き/4倍速以上のCD-ROMドライブ/DirectX6以上/640*480*16bit以上/サウンドカード/TCP/IPによるネットワーク接続環境（28.8kbps以上の通信速度）



世界はここにある。シナリオも究極的な目的もない。しかし、ここであなたが何をするかは自由だ。









仲間と街中の路地で立ち話をするもよし。RPGだからって、いつも危険な冒険に出る必要はないし、街にいるだけでも珍しいものを見る機会はいくらでもある。もちろん、街から一歩出れば、いろんな危険や冒険がいくらでも待っているけどね。



けど、それ以前に礼儀を知らん奴も多すぎるし。あ、いかん、これ単なる愚痴だ。

ま、現実の世界にも失礼なやつとかっているわけだし、喧嘩っ早いのもいるわけで。そういった意味では、最近のUOは現実世界の縮図となりつつあり、仮想世界と現実世界の境界線があんまり嬉しくない形で曖昧になってきつつあるのかな。って書くとかっこよさげだが、そんな良いもんじゃないよな。少なくとも、甲冑を着た剣士なんかが中世の町並の中「お前、そんなんじゃ（現実世界に）彼女もいねーんだろ、え?」とか口喧嘩してるのって、なんか滑稽じゃない？　とりあえずファンタシーを求めてUOをやってるワタシにとって、そういう現実世界の妙な介入はわりと興醒めでどんよりしちゃうのよね。

UOは楽しいよ。いや、ホント。オリジンシステムズも色々と改善したり、新システムを導入したりして頑張ってるし、色んな人との出合いがあってワタシ的に飽きることもないしね。まだやってないって人は、ぜひともやってもらいたい。できることならドリキャスあたりに移植されて（あ、コンシューマに移植されるって噂もあったな）沢山の人にこの世界を知ってもらいたい。でもその時は何かしらのファンタシーを胸に秘めて来てもらいたいな、と僭越ながら思ってしまうのだ。UOの世界でシナリオを紡ぐのは最終的にはプレイヤーである我々なんだから、良いストーリーを作ろうよね。というわけ。別に善人ぶるわけじゃないけど、既にプレイしているワタシ達も後から来る人のために楽しい場所にしておかなきゃね。

さて、そろそろドラゴンでも手なずけに行ってきますわ。早く来てね。待ってるよ。

電子テディベアは
現代女性の心を癒すか？

文＝岩崎眞美子（ライター）

ポストペットにハマる女。それは私だ。齢30を越えたいい女……、いやいい大人がなんでまた？ と自分を突っ込みつつも「ポストペット2001（以下2001）」は発売日に即購入。表向きは「中学生の姪にプレゼント」。だが結局我慢できず封を開け、ちゃっかりインストールしてしまった。

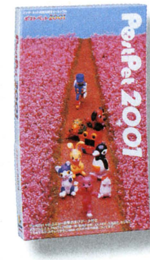
一人でメールをやり取りするOL

そもそもは某パソコン雑誌に付いてたお試し版を軽い気持ちで使いだしたのがきっかけだった。選んだのはクマ。名前はくまぽん。飼い主の名前はまみぽん（？）なんて深く考えずに付けた。よもやそれが「まみぽんさんちのくまぽんがきました」なんてメール相手にさらされ恥ずかしい思いをするなど考えもせず。で、選択をせまられたのは試用期間が終わる一ヵ月後。そこで正規版に更新しなければ、くまぽんは帰ってしまうわけだ。で、どうしたか？

そりゃ延長せざるを得ないわな。そもそもこのポストペット。クマ使ってトロトロメール運ぶわけだし無駄な機能は多いしではっきりいって仕事で使用することが多い輩には不向きだ。マニュアルにだってちゃんとそう書いてある。だいたい試用期間ってのはそのソフトが便利で使用する意思があるから使うのである。「クマがかわいそうだから」なんて理由で購入するなんてソフトがどこにある!! え?!

しかし怖い話もある。派遣で受付嬢をやってる友人のY子（24）は、お試し版でクマのモモ次郎を飼っていた。元来飽きっぽい性格の彼女は、「2001」購入後はあっさりペンギンに鞍替え。ペーと名付けた。だが始めたばかりなのにこのペーが寝込んでしまって起きないという。ペットが寝込むことはたまにはあるらしいが、タイミングがタイミング。この話は私の周囲で「モモ次郎の呪い」事件としてまことしやかに語られている実話である。その後、彼女はクマの画像を位牌としてパソコン内に飾り、参拝をかかさないらしい。

このように、メールを運ぶ、という本来の目的をうっちゃり、本末転倒なハマり方をする女が私の周囲にはなぜか多い。彼氏いない歴（たぶん）29年のメーカーOL、M子（29）は、会社と自宅に別々にウサギのダイアナとペンギンのチャールズ（！）を飼っている。ポストペット友達が少ない彼女は、毎日家のダイアナから会社のチャールズに手紙を書き、会社に行くと家のダイアナにお返事を書く。時には待ち切れずに家にいる母親に頼み、一日に数度のメールをやり取りする。当然配達数は増え、ペットの幸福度は上がったが、その前に自分の人生の幸福度を上げることを考えろと言いた



ポストペット2001

Macintosh、Windows95／98
ソニーコミュニケーションネットワーク
メールソフト
1998年12月12日発売（スペシャルパッケージ）
1998年12月25日発売（通常パッケージ）
5,980円（スペシャルパッケージ）、3980円（通常パッケージ）
価格はいずれも税別
Macintosh：CPU68040-33MHz
空きメモリ8MB以上、空きHD30MB以上、MacOS7.6以上、OpenTransport1.1以上、モニタ解像度640×480ピクセル以上、256色以上表示可能な環境
Windows：CPU I486SX-33MHz、空きメモリ8MB以上、日本語版Windows95または98、モニタ解像度640×480ピクセル以上、256色以上表示可能な環境







理不尽な虐待を受け、「幸福度」が下がったペットの哀れな姿。右の画面に問題のウンチがある。飼い主に殴られるより配達先で殴られる方が不幸になりやすい。『アエラ』なら「満たさない心。電子ペットを虐待してストレスを発散する女たち」なんて感じのタイトルの記事になりそうだが……。ポストペットのこうした仕掛けは、コミュニケーションの中の“毒”を表現している。コンセプトはメディア・アーティストを名乗るプロデューサー・八谷和彦氏。実はポストペットは現代美術の作品でもあるのだ。

いのは私だけではあるまい。

クールな性格で、無駄なメールなどほとんどよこすことがなかったCGデザイナーのK子（28）も、ポストペットを始めてからは頻繁にメールをよこす。そんな彼女がある日メールでこう知らせてきた。「お宅のくまぽん、うちでウンチしたわよ」。ペットはときどきウンチをする。彼女の仕入れた情報によると、汚れていておなかがいっぱいのペットが余所の家に遊びにいったときに「する」らしい。しかもペットによってウンチの種類はまちまち。彼女はウンチ見たさに家に来るペットにおやつを与えその後殴りまくってるらしい。まさに飴と鞭。思えば結構彼女は女王様タイプなんだよなあ。お陰で我が家のペットは「いっぱい殴られた。人生って?!」とひみつ日記で愚痴るようになった。

殴るといえば、専業主婦で5歳の男の子の母でもあるH美（29）。主婦サークルでメールをフル活用している彼女はカメの「ノロ」を飼っているが、ペットが家出、もしくは死ぬときに置いていくという手紙見たさに、カメの「ノロ」を日々殴りまくっているらしい。その成果（?）あってか、最初は幸福度「お日様のよう」だったノロも今や「人生について考える」ようになったらしい。「まだいるのよね」となにげにつぶやくH美。不気味だ。育児ストレスもあるのだろうか。頼むから自分の子だけは殴るなよ。

こんな不気味なポストペットフレンドに囲まれながら、我が家のくまぽんは日々殴られ、撫でられメールをせっせと運んでいる。そんな彼もいつか我が家を去る日がくるのだろう。そう考えるとちょっぴり胸がキュンとなるが、同時に次は何にするかな、と考えてしまう私なのである。くまぽん、呪うなよ!



キャラクターグッズも盛り上がり……

関連グッズも続々と発売され人気を集めている。またポストペットをテーマにした展覧会も全国で開催中。多くの人が訪れている。





ポストペットの歴史

1996年11月	PostPetホームページ・オープン
1996年12月	生モモ兄（きぐるみ）、ポストマン（きぐるみ）大アート展でデビュー
1997年1月	PostPet for Macintosh　β版公開
1997年5月	会員制ホームページPostPetParkオープン
1997年6月	PostPet for Macintosh　1.0公開
1997年7月	PostPet for Windows　β版公開
1997年9月	PostPet for Windows　1.0版公開 キャラクター関連グッズのオンライン発売開始
1997年11月	PostPetDX発売
1998年3月	PostPet英語版β版紹介
1998年4月	PostPetDX10万本出荷達成 m.i.x! にてキャラクターグッズの店頭販売開始
1998年6月	PostPetシンガポール版β版公開
1998年12月	ポストペット2001発売
1999年2月	PostPet2001は約23万本を出荷。 PostPet会員は19万名を越えている。



車と対話して疾走する快感

文＝櫻薗冬弥

シミュレータが好きである。シミュレーションではない。シミュレータである。

　シミュレーションとはある特定の事物、現象を模倣するという〝行為〟である。これに対し、シミュレータとは事物、現象を模倣する〝物〟である。つまりはパソコンやコンソールのことだ。ただし、シミュレータソフトをインストールした状態のままでは、それは単に「シミュレータソフトをインストールしたパソコン」でしかない。我々操作者が直接的に関わるコントロール系までをしっかりと模倣された環境でなければシミュレータとは呼べない。ワタシの持論ではソフト、パソコン、コントロールデバイス、これら全てを含んだものがシミュレータであり、個人が手にすることのできる、最良の環境である。

　なぜそこまでこだわるかというと、それは模倣の中に自分の力がおよぶ範囲でリアルを求めているからである。あまり使いたくはない単語だけどバーチャルリアリティでもよい。つまり、シミュレータってのはVRマシンなわけだ。

　次に、シミュレータというのは、操作する者に対し、マシンパワーとプログラミング技術の許す限り、虚構を感じさせてはいけない、と思う。シミュレータにおいてあってはならないもの、それは〝ゲーム〟である。「この車はレールの上でも走ってるんか?」とか「なんでこの状態で機体を立て直せるんだ?」などという問い掛けに対し「これはゲームなんでそういうもんなんです」という答えが返ってきた時点で、それはシミュレータではなくなるのだ。ちなみに「私達の力ではそこまでが限界なんです」というのはとりあえずOK。

　昔のワタシはドラゲーを〝ゲーム〟として認識していた。しかし、アーケードの「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」あたりで「おおお?」となるのである。で、そうこうしているうちにコンシューマで「グランツーリスモ（GT）」である。これなんかはサブタイトルがズバリ「リアルドライブシミュレータ」ですよ、あなた。「リアル」ときて「シミュレータ」ときたもんだ。もうマイ・ツボ激しくヒットだったね。ま、コントロール系に難ありではあるけど、キチンとしたハンドルコントローラがあれば、かなりイイ線だよね。

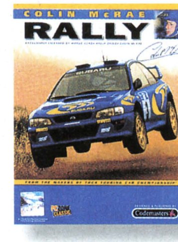
　などと熱くなっているうち、ふと気がつくと、ドラゲーという〝ゲーム〟がプレイできない体になっていることに気がついちゃうワタシ。

　正直なところ、これはかなり苦しい状況ですわ。なにせ「R4」が楽しくないんだから。とりあえず初代からずっと購入してるので、やはり買っておかなきゃね、というわけで買ったのだが……。まあ、買う前から半分わかっていたんだよね。でも、「GT」の影響でもしや…という期待もあった。ああ、しかし、やはりリッジはリッジだった。しかも女の子がカワイくなくなってるしぃ（私情）。

　などと悶絶していたワタシは、その悶絶パワーをバネにフォースフィードバックのハンドルコントローラを購入してしまった。今まで数多くのドラゲーで遊んできたが、去年の10月ぐらいにこいつはシミュレータだ、と思えるようなドラゲーがWindows用で発売になったのだ。

　シミュレータソフトには正当なるコントロールデバイスをもってプレイするのが礼儀。ならば現時点で手に入る、最も優れた製品をもってあたらねばならない、というわけ。そんな風にワタシの悶絶を煽りたて、見事に触媒としての役目を果たしてくれたのが「コーリン・マクレーラリー」（CMR）だったのである。

　まずは3Dグラフィックカードの恩恵による綺麗なグラフィックにうっとり。最初の頃はコースを頭に入れるためと、観光走行でそのグラフィックを堪能。などとやりつつ、しっかりとマシンコントロールを把握してみたり。ちょっと走ってみてすぐにわかるのが、サスペンションもキチンと仕事してるし、荷重の移動ができなきゃまともに走れないしと、基本的なシミュレートはほぼ完璧だよこれ、てなこと。そこへ泥道はズルズルで真っ直ぐ走らんわ、夜は怖くて走れんわ、ボディはダメージ食らうと速度落ちるわ、タイヤはパンクするわと、そういったコマゴマしたところまでシミュレートしてくれてるのがやがて明らかになる。それに題材が現実のラリーなんで、出てくる車が身近で現実感あるのよね。その頃になるともう、熱い走りの予感でいよいよ気分は昂ぶりをみせてくるのであ



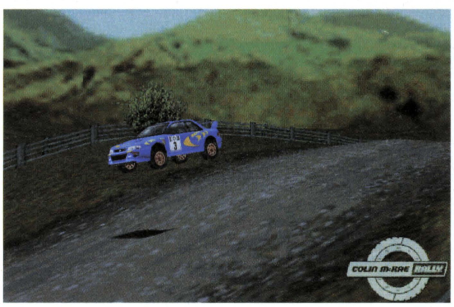
「COLIN McRAE RALLY」
Windows95/98
Codemasters
カーレーシングゲーム
1998年10月9日発売(米国版)
5,700〜6,800円(参考価格)
CPU Pentium 166MHz以上/メモリ 16MB以上/HDD 20MB以上/DirectX6対応の3Dアクセラレータカード/4倍速以上のCD-ROMドライブ/サウンドカード
(以下日本版)
イマジニア(発売元)
1999年2月26日発売
9,800円

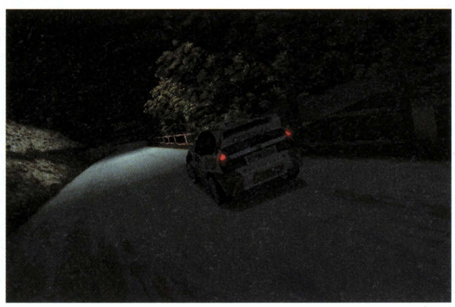
これが「マイクロソフト サイドワインダー フォース フィードバック ホイール」。名前、長すぎ……。ちなみに筆者は秋葉原で25,800円で購入しました。





リアルを求めるのであれば、ビハインドビューは邪道！酔い止め必須！コ・ドライバーの指示に耳を傾け、コーナーの1つひとつに勝負を挑むマージナルなフィールはたまらなくディープ。自分の走りに陶酔できるまでになったら立派なビョーキ。







る。個人的にはランチア・ストラトスがないのが残念だけど。

まあ、とにかく、そういったシミュレートの部分もさることながら、遊び方も色々と用意してくれている。世の人が全てシミュレータを望んでるわけじゃないんで、ゲームの要素も大切だよね。ワタシとしてはシミュレータ部分というベースがしっかりしていれば、その上に様々な要素が積み上がっていくのは大歓迎で、好感度アップ。実際のラリーのように区間タイムのトータルでCPUと勝負したり、通信対戦したり、画面分割で2Pプレイしたり、タイムアタックの結果をインターネット登録できたりとか。そういったゲーム的要素もしっかり入れてあるからエライのである。また、チートコードを入れると加速度2倍とか、チョロQモードとか、重力半分とかいった茶目っ気お遊び要素も盛沢山で飽きさせないのだ。

ただ、唯一の難点がアクセルとブレーキだった。アクセルをボタンで操作すると雪道とかでフルアクセルをブチ込むことになるんで、もうまともにコントロールできない。フライトシム用に使ってるペダルとかが流用できたんだけど、このCMRにはキチンとしたコントローラを用意してやろう。というわけでフォースフィードバックホイール（FFW）だ。

これがもう大正解！　アクセルとブレーキがアナログになったというのも勿論だけど、フィードバックが堪らんのよ。路肩の草地に片方のタイヤが乗るとハンドルを振られるし、路面の凹凸はビンビン来るし、圧雪路から積雪路に乗り上げるとハンドルがズッシリと重くなるし。とあるコーナーでどうしてもアウトに飛ばされて抜けられなかった理由が、コーナー中に微妙な凹凸があって、それには

ね上げられてグリップが抜けてたってのも、フォースフィードバックのおかげで判明した。これにはFFWの素晴らしさと同時に、CMRのシミュレートレベルの深さを改めて実感したね。その後、気を良くして色んなFFW対応ソフトを試したけど、現時点ではCMRがベストマッチだ。それ以前に他のソフトってやっぱ〝ゲーム〟だし。

てなわけで今、ハイエンドゲーム専用PCと化したマシンにCMR、そしてFFWとが加わり、ワタシのPCは現時点で最善のドライブシミュレータとなった。「GT」が好きで堪らんという人はドリキャスで「セガラリー2」やるより、こっちが絶対お勧めである。ましてや「R4」なんて……あぁ、いやまあ。

少なくともワタシの周りにいる車が好きな人達に、ちょっと来てよ、と呼びつけてワタシの環境でプレイさせると、ほぼ8割方の人がCMRを購入してしまうのだよ。で、CMRに引きずられてFFWも買っちゃうわ、CPUをアップグレードしちゃうわ、果てはマシンをわざわざ1台購入しちゃうわで、ちょっとしたCMR現象が巻き起こっているのよ。とりあえずは今のところ7人ぐらいにCMR買わさせてるかな。

でもね、手放しで万人に勧められないのがこういったハイエンドなマシン性能を求められるPCゲームの悲しい性。とりあえずPentium II/300MHz以上でVoodoo2みたいな高速3Dカードに最低でも64MBのメモリーが載ったPCのオーナーだけにお勧めします。そういった意味じゃドリキャスとかプレステってのは偉いというか、ありがたいと思うよ、うん。あ、そうそう。このCMRはプレステでも出たんだったな。ちと不安もあるが、買いに行かなきゃ。



ゲームに恋して、ゲームで恋する吉野紗香さんは
恋もゲームです、と言っているかのようです。

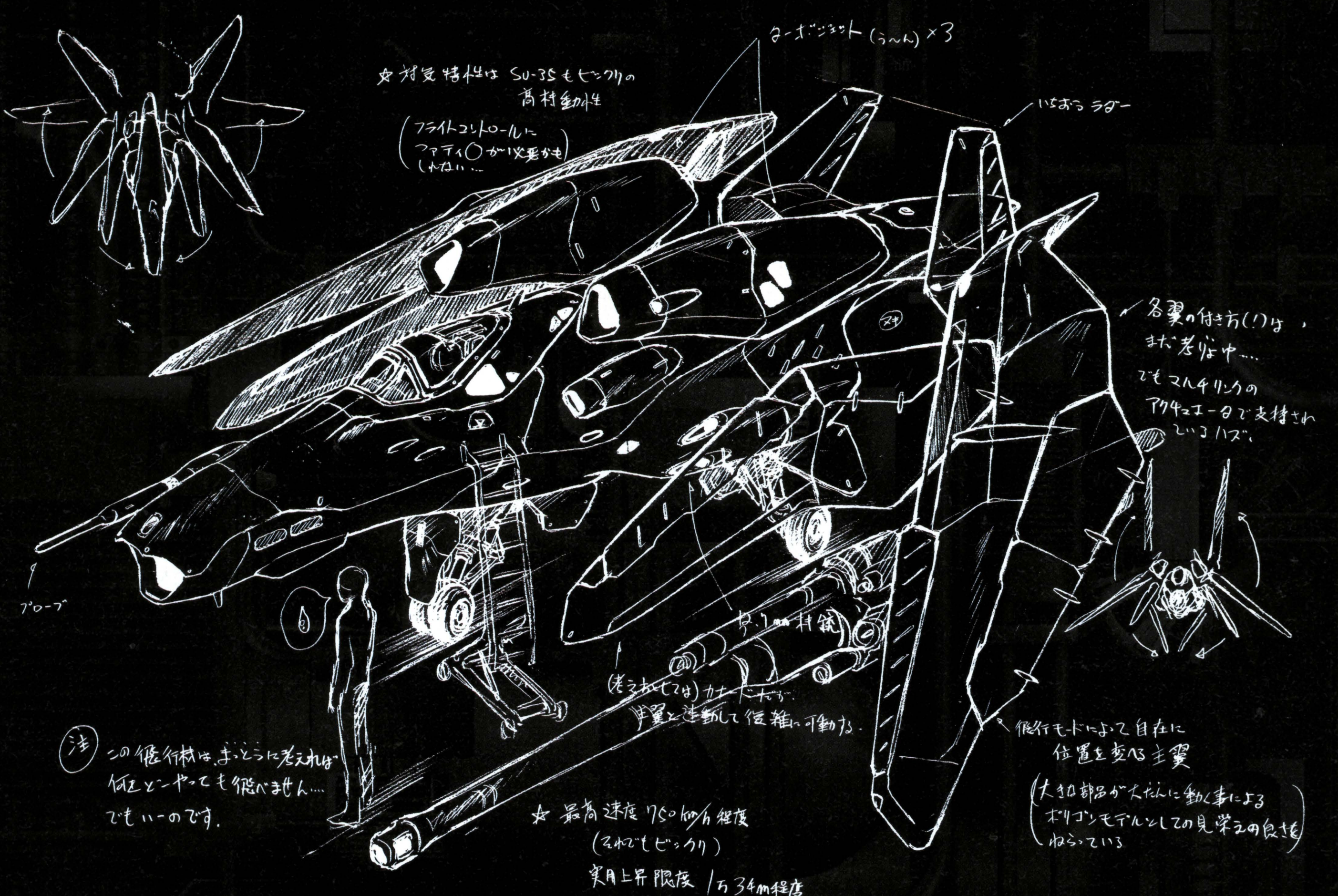
あの頃の私とゲーム

1999.2.26.東京・南青山にて
写真＝鬼頭栄次
取材・文＝編集部

――かなりのゲーム通との噂ですが。
吉野　幼稚園の頃からファミコンが好きで。今も1日1時間は遊ばないと眠れないぐらい。
――気合い入ってますね。でも『こんな気持ち～』を歌っている時の吉野さんや、バラエティでのキャラクターを見ていると、テレビゲームより元気に外で飛び跳ねているイメージのほうがしっくりきますけど。
――踊るのは好きなんですけど、子供の頃から、太陽の光が照りつける外で走りまわるより、家でクーラーをガンガンきかせてゲームしているほうが楽しい、そういう性格だったんです(笑)。学校の帰りは毎日のように誰かの家に集まってゲームしてたし。私って、女の子が自分1人だけでも、平気で男の子の集団に入って遊んだりできるタイプだったんです。小学生の頃って、女の子は恥ずかしがって、なかなか男の子と遊ばないんですよね。ゲームが好きな女の子もめずらしかったし……。はじめのうちは、男の子の仲間に私1人が混じっていると、「なんで女がいるんだよ」とか言われるんだけど、だんだん仲良くなっていくにつれて、周りのみんなも気にしなくなってくるんですよね。その遊び仲間の中には幼なじみのケンジ君もいたから、溶け込みやすかったし。
――ケンジ君はゲーム友達?
吉野　すっごくうまいんですよ。私がむずかしくて投げ出しちゃいそうなゲームも、簡単に進めちゃうんです。紗香の家にもよく遊びに来て、一緒にゲームしてましたね。私の弟も好きだから、家にはソフトがいっぱいあったし、親が「もう遅いから帰りなさい」とか言わないし、お菓子とお茶も出るし(笑)。
――そりゃ子供の天国だ(笑)。
吉野　みんな居心地がいいから、よく集まってました。あの頃は思う存分ゲームで遊べて楽しかったなぁ(笑)。
――今は仕事が忙しくて時間がない?
吉野　そうですねー。でも、この間は朝の5時まで熱中しちゃって。目も真っ赤になっちゃいました。
――その日に撮影があったりすると大変ですよね。
吉野　そういう時は朝までやりませんから大丈夫です(笑)。
――ちなみに、そこまで吉野さんを夢中にさせるタイトルとは?
吉野　「ワーネバ2」！　前作からファンだったんです。しかも「2」からは振動対応になったんですよ。「これは買わなきゃ」って。デュアルショックを急いで買ってきて、もう、プルプルしてます。
――目が輝いてますね。でも、吉野さんがゲームソフトを買ってる絵って、想像しにくいなぁ。
吉野　そうですか?　普通に近くのおもちゃ屋さんで買いましたよ。スケルトンのコントローラが前から欲しかったんですけど、いちおう店員さんに「どれが一番人気ですか?」とか聞いちゃったりして(笑)。結局、黒がカッコよかったから、黒いのにしちゃったんですけど。
――わざわざコントローラを用意するぐらいですから、プレイスタイルにもこだわりがありそうですね。
吉野　最初は、なかなか気に入った顔のグラフィックが出なくて、何回もやり直したんです。だから自分に似た顔が見つかった時はうれしくって。
――では、その吉野さんの分身はどんな性格の女性で?
吉野　とても社交的で、誰にでも話しかけるし、親友にも恵まれてます。
――それは現実の吉野さんをそのまま表現しているんじゃないですか?
吉野　そんなことないです(笑)。私、学んだんです。「ワーネバ2」で。「女の子は少し控えめなぐらいのほうがいい」って。
――ほーう。
吉野　私って、もともと積極的だから、2回目のデートでいきなり「手をつないでもいい?」って、やっちゃったんですよ(笑)。だって、手ぐらい、会ったその日にだってOKじゃないですか?
――吉野さんはそうなんですね?
吉野　ふつうの女の子もそうですよ(笑)。でもね、「ワーネバ2」では「恥ずかしい」なんて相手に言われて、そのうえ次のデートで振られちゃった。
――男のほうが引いちゃったんだ(笑)。
吉野　そう。その人は顔がカッコイイんですよ。「ワーネバ」って子供の顔が親から遺伝するから、結婚相手の顔は大切なの。だからあきらめずに同じ人に再トライして、今度は失敗しないように「次は何する?、何する?」って、すべて向こうまかせにしたんですよ。控えめな女性を演じたんです。
――そしたら?
吉野　相手のほうから「手をつないでいい?」って(笑)。もう、やったぁ！って感じでしたね。そのあともトントン拍子で進んで結婚しました。それでわかったんです。やっぱり人間には「逃げるものを追う」習性がある。
――ハハハ(笑)。じゃあ、学んだことを実践しないと。
吉野　そうですよね。ちょっとそぶりを見せて「好きなんだけど、言えないの……」ぐらいがちょうどいいですよね。それで、こっちに寄ってきたら、ガバッとつかんで離さないの(笑)。
――藤崎詩織さんがお手本。
吉野　わたし「ときメモ」フリークだったんですよ。「女ってワガママだなぁ」とか思いながら、よく遊んでました。あれもすごく勉強になるゲームです(笑)。
――お気に入りは誰です?
吉野　鏡魅羅さん。男の人に振られた過去のせいで、ちょっとゆがんじゃってるけど、本当は純粋な心の持ち主だと思うんです。振られた……なんて、ちょっと似てるなって共感できるし。
――またまたー。吉野さんを振る人なんて。
吉野　いーっぱい、いますよ。すぐ振られます(笑)。でも「ワーネバ2」ではわたし、すっごくモテるの。話しやすいし、カワイイ女の子だから、モテて当然ですよね。たとえゲームでもうれしくって、遊んでいて笑いが止まらないの(笑)。友達と一緒に遊んでいる時なんて「見て見てーっ、サヤカ超モテモテーッ！」とか言って、見せびらかしてあきれられたり(笑)。台所からママを引っ張ってきて「また声かけられちゃったー、どうしよう!!」って。
――そんな暴走気味の吉野さんに、お母さんはどんなリアクションを?
吉野　「幸せね、サヤちゃん」って(笑)。



4月21日発売のソロデビューシングル『ざわめき』(写真上、ポニーキャニオン)は後藤次利プロデュース。「最近バラエティに目覚めました」発言の真意は『ぐるぐるナインティナイン』(NTV系)、『P-STOCK』(CX系)で確かめられます。



(P.150上) 藤田氏の習作スケッチ。マルチリンクのアクチュエータで支持される主翼とカナード翼、ターボジェット3発装備と個性的な機体だが「どーやっても飛べません」との本人コメント付き。初公開。
(P.151上の3点)「クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜」(SS/グラムス/1997年4月4日発売)に登場するアサルトアーマーの1つ、フェロン。ハイテクスポーツシューズを思わせる足の裏面、動力伝達を考慮した腕の接合部など、リアリティを追求する藤田氏らしい設定画。
(P.151下) 今夏発売予定のオリジナルビデオアニメ『ガオガイガー FINAL』(仮)のメカニクス、ガオファイガーの頭部。藤田氏がヒーローロボットをどのように描くのか、今から興味深い。

スケッチブックを見ても部品ばっかりでね

取材・文=編集部　1999.2.17.東京・新宿にて

メカキチエレクチオン 2

—戦闘機も電子技術と推力の向上によって機体制御の安定性が確保されると、形状それ自体は「より不安定なもの」へと進化してきたわけですよね。機体のデザインだけで考えれば、不安定な機体のほうが運動性能の上限は高いわけだから。

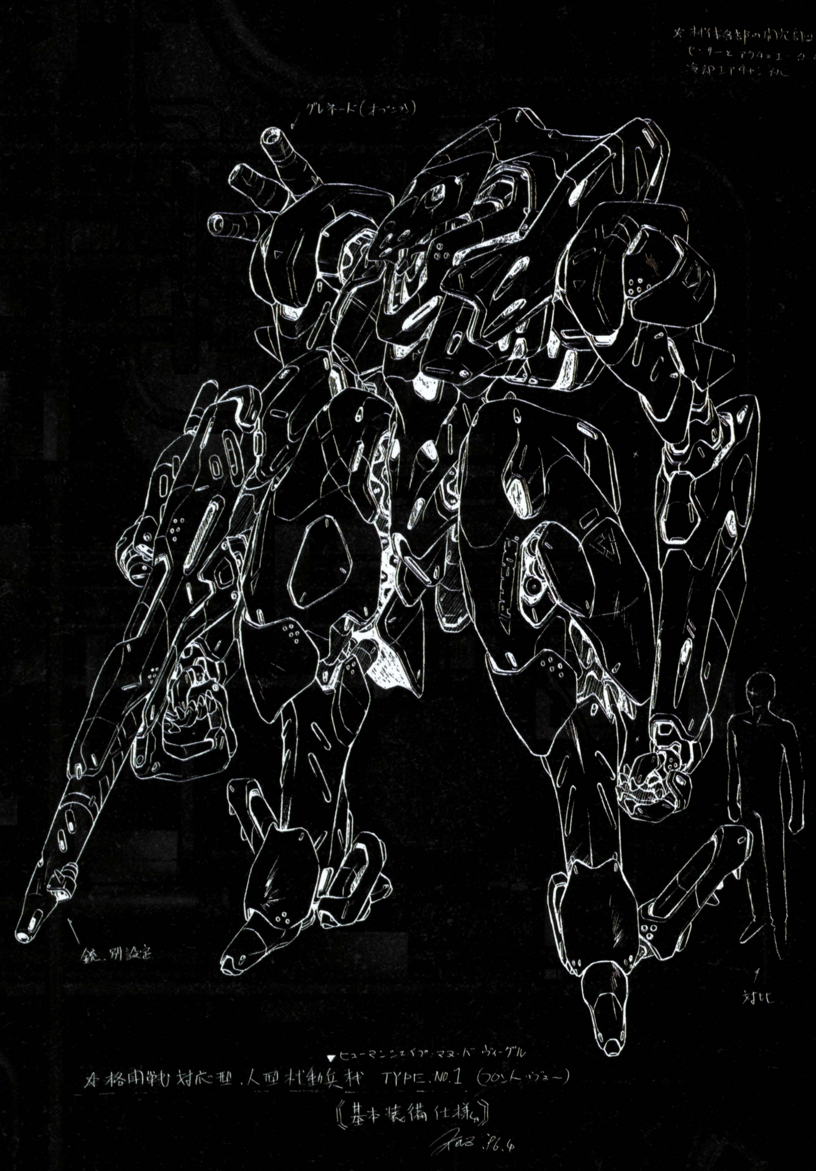
藤田　静的安定マージンが負である、ということですね。

—であれば、兵器としてのロボットデザインも、より不安定なものが追求されるはずで、その意味で「クォヴァディス2」のアサルトアーマーは1つの進化形態といえるはずですよね。

藤田　空想科学的なロジックではそうなんだけど、単純にデザインとして見ると不安定なものは市場には受け入れられにくいんですよ(笑)。やはりアサルトアーマーは売れないデザインなんです。もっと言ってしまえば「効率の悪い人型の機械を兵器として使用する」と決めた時点で、つまりロボットを登場させた瞬間から、根源的にはスーパーマン願望——力とか、大きさとか、高潔さに対する人間の憧れに還元されてしまうわけで……。科学とは異なる領域の存在になってしまうんです。ロボットキャラクターの本質はスーパーロボットであると言い切れるし、リアリティも疑似的なモノに過ぎない。

—それでもやはり、フェロンの細部の描き込みや、ガレキを作っても「立たせるのが大変であろう」不安定感あふれるフォルムは、それまでのロボットデザインにはないもので新鮮だったんですよ。

藤田　もちろん描いている当時はいろんな目論見がありました。「クォヴァ2」はゲームだから、アニメートすること、動画で動かすことを前提としないデザインに挑戦できたし、部品数、情報密度、もっと単純に線の量といったことも含めて野心はありました。いわゆる切れたユーザーの目に耐えうるもの、を目指していたことは確かですね。ミリタリ





藤田一己（ふじた・かずみ）。1964年9月9日生まれ。『機動戦士Zガンダム』のメカデザイナーとしてデビューし、『クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～』ではアサルトアーマーのデザインを手がけた。描き込まれた細部と独特な曲線で構成された作風で知られる。現在は今夏発売予定のOVA『ガオガイガー FINAL』（仮）の制作に参加している。

ー風味が加わったのは総監督の板野一郎さんの要望があったからですけど。

―「クォヴァ2」に限らず、藤田さんのラフには、単なる設定を伝える目的以上の、パーツに対する執着のようなものが感じられるのですが。

藤田　部品とか、ギミックはもともと好きなんです。自分のスケッチブックを開いてみても、部品ばかりが描いてある（笑）。本来デザインはシルエットから決めていくのが王道なのですが、僕の場合、機体の各部が完成してから、それを組み立てるように全体を決定していくことも多い。部品先行型。だからプロポーションが不安定なんですね（笑）。でもこのフェロンをはじめ、アサルトアーマーは20～30年たったら実際に1分の1で兵器として作れますよ。もちろん、疑似科学のレベルでいろんな問題が解決されなければならないという条件付きですけどね。動力とか。

―ラフ画というより、製品添付のメンテナンスマニュアルみたいな趣がありますね。

藤田　一応ボルトの一本まで考えて創ってるつもりなんです。アクチュエータの種類からフレーム構造、関節部分の各パーツの関連性まで、今でもすべて頭の中に入っています。ある種それまでの集大成的なデザインで、結果的に「クォヴァディス2」という仕事は僕にとって転換点になったと思います。19歳から『Zガンダム』に関わって、ごく短期間のうちにプロのハードルを越えなければならなかった僕は、以降ちょっとしたショック状態に陥っていて……。デザイナーとして「壊れて」いた。それが「クォヴァ2」の作業中に回復したんです。白昼夢から目覚めるというか。ポンッてね（笑）。いわばリハビリ期間だった。だからフェロンの不健全さは、ロジックとしては追いかけることはできても、感覚的に同じものは描けないかもしれませんね。今はもう少し絵が健全になってしまったから（笑）。

蝶はすぐ死ぬ

清水マリコ

「4時の終わりにゲームのオジサンが来るの知ってる?」
「知らないよ」
　それと、君が誰かも僕は知らない。改札口で声をかけてきた少女をそのままにして、祐胡は通り過ぎようとした。
「なら、今日いっしょに黒いビルの裏の駐車場へ行こうよ。西村君もゲーム好きでしょ」
「なんでおれの名前知ってるの」
　うちの学校と違う制服着てるのに。
「友達に教えてもらったの。ゲーム好きで、すぐにキレたりしない子いないって訊いたら、西村祐胡なら絶対だって。機械みたいに冷静だし、世の中に興味ないヤツだから、たぶんゲームのオジサンの噂も知らないって」
「……」
「誰がそういうこと言ったか気になる?」
「べつに」
「あはは、本当に無関心だね、いい感じ。ねえ、行くでしょ。黒いビルの裏」
　少女は祐胡の腕をとり、そのまま駅を出て歩きだした。祐胡はその手を外したが、逃げるのも面倒なので並んで歩いた。その外装から、黒いビルと呼ばれる細長い建物は、駅前の商店街を抜けて陸橋を渡るとすぐだった。
「あたし、森本絵留」
　4時の終わりを待つ間に少女が言った。
「森本さんもゲーム好きなの」
　祐胡が訊くと、絵留は首を横に振った。軽そうなまっすぐの髪がサラサラ揺れた。
「でも、ゲームのオジサンのゲームはすごくやりたいの。ここでオジサンを見たって噂を聞いたら、どうしても来なきゃと思ってね」
「オジサンのゲームって何やんの」
「さあ」
　絵留はごまかすような笑いをうかべた。
「オジサンはね、夕暮れどきにふらっと現れて、近くにいる子にゲームしないかって誘うんだって。ゲームは1回77円で、100円払うとおつりの代わりにお菓子をくれるの」
「昔の紙芝居のオジサンみたいだね」
　祐胡は実際に見たことはないが、何かで読んだことがある。そのときは、なんとなく、自分も紙芝居を見てみたいと思った。
　だが、4時が終わって5時を過ぎてもオジサンらしい人は来なかった。5時の終わりに祐胡がその場を去ろうとすると、絵留は肩を落としてついてきた。
「あーあ。やっぱりあたしには、オジサンと会える運命はないのかなあ」
　祐胡は答えなかったが絵留は続けた。
「あたし、これまで生きてきてずっとフツウしか知らないし。オジサンと会えれば、フツウよりちょっとはマシになれるのに」
　たしかに、きれいに手入れした眉といい小さい鼻の上に浮いたそばかすといい、少なくとも絵留の外見はフツウだった。中身を祐胡は知らないが、噂のオジサンと会うことで、友達に注目されたかったのだとしたら、自分で言うとおりフツウだろう。
「ね、西村君がもしもオジサンに会ったら、絶対にあたしに連絡して！　すぐ行くから。あたし以外の人と絶対にゲームしないでよ」
　改札口で別れるとき、絵留は祐胡のてのひらに自分の名刺を握らせた。写真つきの、ゲーセンで作ったとすぐわかるフツウの名刺だ。絵留は祐胡の連絡先は訊かなかった。忘れたのか、オジサンと先に会うのは祐胡だと思い込んでいたのかはわからない。
　祐胡の性格には理由がある。
　たとえば祐胡が7歳のとき、もらったばかりの子猫がノラ猫に噛み殺されて祐胡は悲しくてノラ猫を憎んだ。その2日後に季節はずれの台風がきて、近所の川が増水であふれた。翌朝、祐胡はまだ水の残る道路の隅で溺死しているノラ猫を見たが、その水害で、猫以外に人間もひとり死んでいた。
　クラスの女の子に好きだと言われて驚いた夜は、子どもを襲った通り魔が近くにひそんでいるといって警察が各家を回った。どの家も一晩中眠れなかったという。
　そうしたことが続くうちに、祐胡は、自分が動揺すると悪いことが起こる、それは祐胡だけでなく世の中にも悪いことらしい、と気がついた。確証はない。だが、祐胡が自分の心に用心深くなる理由としてはじゅうぶんだった。
　ビルの裏へ行ってから何日か過ぎた。
　学校は試験で早く終わったが、祐胡は図書館へ寄って帰りが遅くなっていた。
　駅のベンチでぼんやりと電車を待っていると、祐胡の隣に背広姿のサラリーマンふうの男が座った。男は黒い大きなバッグからノート式パソコンを出して開いた。よくあることだし、タイクツしていた隣の祐胡がその画面をそっと覗いたのもよくあることだ。
　男は白い画面に文章を打ち込んだ。
「ゲームしないか?　77円」
　ふいうちに祐胡は動揺した。どうしようかとポケットを探ると、小銭といっしょに絵留にもらった名刺が出てきた。
「もうひとり呼ぶ間、待っててくれる?」
　祐胡はオジサンに百円玉を渡して言った。ああいいよ、とオジサンは笑って、お釣りの代わりに祐胡にコーヒー味のキャンディをくれた。

　絵留は最初から興奮していた。オジサンがバッグから小型のペン付きパッドのようなものを出してノートに繋ぎ、用意をしている間中、小声で祐胡にしゃべり続けていた。
「本当にいるなんてびっくりだね。もっと怪しいオジサンかと思ったけど、オジサンもあたしみたいにフツウだね」
　唇からソーダの匂いがする。絵留のお菓子はソーダ味のキャンディらしかった。
「さあできた」
　オジサンは祐胡と絵留にパッドをひとつずつ配ると、ノートを抱えてベンチに座った。
「ゲームの前に、景品を訊こうか」
「景品?」
　祐胡が問い返す前に絵留は素早く言った。
「あたし、フツウじゃない運命。死んだり病気になったりじゃなくて、みんなが羨ましがるような運命がいい」
「それはいいね。君は?」
　祐胡が答えられずにいると、絵留が説明してくれた。
「あのね、オジサンのゲームで勝つと、景品として願いがひとつかなうんだって。だけど、負けると一生その願いはかなわないの」
「え……そんなの」
　聞いてない。嘘だ、ただの噂だろ、と思ったが、目の前には現にオジサンがいる。
「あたしはいいの。このままいけばどうせ一生フツウ地獄だし。だけど友達誘っても、みんな負けるのが嫌だって言うから、西村君みたいな人を捜したの。なんにも関心ない人なら、勝っても負けても関係ないもん。ね」
「……」
「で、君の景品は何がいい?　願いを言う前ならキャンセルもできるよ」
　絵留は必死に目で訴えている。祐胡は絵留

写真＝森山大道



に付き合って自分の希望を言うことにした。
「フツウの運命」
　ああそれもいいね、とオジサンがうなずく。
「始めるよ」
　オジサンは、自分の持つノートにパスワードらしいものを入力した。祐胡の手にしたパッドの画面が切り替わった。
　墨のように濃淡のある黒の上に、白く光る円が並んでいる。銀玉鉄砲の玉くらいの大きさで、画面いっぱいに上下左右、きっちりと等間隔なのが逆に落ち着かない。画面に集中していると、円がパッドの外側にも無限に並んで広がっているように錯覚してしまう。
「じゃあ、あたしからね」
　絵留がペンの先で円に触れた。
　ゲームのルールは単純だ。絵留と祐胡は、順番に、好きなところを選んで円を1～3つ消す。ふたつ以上同時に消すときは、上下左右のどこかで隣り合っていること。ただし、上下左右の隣がすべて消えた円ができると、次の人は、必ず残ったひとつの円を消さなければならない。こうして円を消していき、最後の円を消したほうが勝ち。
「君たちは、いつももっとおもしろいゲームで遊んでるだろ。でもオジサンじゃ、このくらいしか思いつかなくてね」
　オジサンは照れながらいいわけした。
　何度めかの祐胡の番のとき、選んでいない円が消えた。そうだ、とオジサンが補足する。
「消えた円の総数が7の倍数になると、ランダムでいくつか円が消えるんだ」
　祐胡たちは淡々とゲームを進めた。ホームに電車が何度か着いたが、帰宅を急ぐ人のほとんどは、3人を見ようともしなかった。
「いまはみんなあたしを無視してるけど」
　絵留も祐胡と似たことを考えたらしい。
「あたしが勝ったら、みんなきっとあたしを無視したことを後悔するね」
　絵留は縦に並んだ円をふたつ消した。そろそろ画面は黒が多くなり、白い円は星座のように画面に散っていた。
「そんなにフツウじゃないのがいいかね。オジサンは、平凡が一番だと思うね」
　オジサンがありきたりのことを言う間に、祐胡は自分の順番を終えた。
「オジサンは、自分がゲームのオジサンで、フツウ地獄を知らないから言えるんだよ。いま、自分でもわかるほどフツウって、バカより貧乏よりめちゃ辛いよ！」
　絵留はことばの終わりにはずみをつけるようにペンを画面に滑らせた。
「あ！」
　祐胡と絵留は同時に声をあげた。7の倍数にヒットしたらしい。いまの手で、画面に残った円は横並びに3つと、離れたところにふたつ縦並びになっていた。
「あれ」
　オジサンも気がついたらしかった。ここで並んだ3つのうちのふたつを祐胡が消せば、絵留は必ず残ったひとつを消さなければならない。そうすると、最後のふたつは祐胡が同時に消せるのだから、祐胡の勝ちだ。
「いまの、いまの間違いだから！」
「このゲームはやり直しはきかないよ」
　オジサンは残念そうに絵留を見た。
「オジサンがよけいなこと言うから」
　絵留は泣き声になっていた。オジサンの噂を本気で信じているのだろうか？　絵留につられて祐胡はふと、もしもここで自分が勝って願いがかなうなら、と想像した。
　……フツウの運命を手に入れられる。この奇妙な能力だか運命だかを捨てられる。
　一瞬だが、その希望はつよく祐胡の心を揺り動かした。いけない。祐胡は平静を取り戻そうとしたが遅かった。そこへ到着した電車がいままでになく大量の人間を吐き出した。人はベンチの前まで溢れ、中のひとりが祐胡とオジサンの機械をつなぐコードにかるく足を引っかけた。祐胡はパッドが膝から落ちるのを防ごうとして手を伸ばした。はずみで滑った祐胡のペンは、3つの横並びの円をすべて消してしまった。
「ああ！　やったあー！」
　絵留は逆転の歓声をあげ、最後に残ったふたつを消した。ゲームは祐胡の負けだった。

　口の中のコーヒーキャンディはいつの間にかとけてなくなっていた。
　勝てると思った瞬間に僕は動揺した。だから悪いことが起こって僕は負けた。当然だし、願いをかなえたいのは自分ではなかったのだからこれでいい、と祐胡は考えた。
「じゃあ、これが勝った子の景品」
　オジサンは自分が抱えていたノートを絵留に渡した。
「なんで？　あたしこんなのいらない」
　絵留はすぐそれを突き返した。
「でも、願いをかなえるにはいるんだよ」
　オジサンは妙に嬉しそうだった。
「何いってんの？　なんだ、やっぱり願いがかなうなんて噂、嘘なんだ。まあ期待はしてなかったけど」
　絵留はそばかすの浮いた鼻に皺を寄せた。
「嘘じゃないよ。すごくフツウじゃない運命だ。この機械を持てばいまから君がゲームのオジサンだ。いや、ゲーム少女かな」
「そんなの……え……？」
　オジサンがもう一度ノートを絵留に持たせると、絵留は、まるで重石を抱かされたように力なくベンチに座り込んだ。その顔から、見る見る表情が消えていく。手にしたノートに、何かを吸い取られていくように。
「願いどおり、みんなが君の噂をして君に会いたがる。ただし、ゲーム少女の君にはもう名前がない、帰る家もない。ただ、ゲームといっしょに噂のあるところへ行って、77円でゲームしましょうって誘うんだ」
　絵留は真っ白な表情のままうなずいた。
　いや、それはもう絵留ではないかもしれない。祐胡はオジサンの顔を見た。
「なに、いつかはもとに戻れるよ。噂になりたい、有名になりたいっていう願いを誰かがしてきたら、そいつに機械を渡せばいい」
　さあ、おれはやっとうちに帰れるぞ、と、オジサンは晴れ晴れした顔でホームの階段を降りていった。祐胡が思わず追いかけると、オジサンは改札の手前で振り返った。
「そうそう。ゲームは自分で考えて作るらしいってあの子に言っておいてくれ」
「らしいって……あれはもともとオジサンのマシンじゃないの？」
　しかし、オジサンはもう答えずに、改札口からすぐの信号を渡って町中に消えた。一度人の中にまぎれると、もうあのフツウのオジサンを見分けるのは不可能だった。
　ホームに戻ると、絵留もいなくなっていた。すでにどこかの噂に呼ばれて行ってしまったのかもしれない。
　ゲームに勝って絵留の願いはかなえられた。とすると、負けた祐胡の願いは死ぬまでかなわないのか。でもひょっとして、フツウ地獄よりはマシなのだろうか。
「あ」
　そういえば、と祐胡はいまになって気がついた。結局、絵留が誰から祐胡の名前を聞いたのか、最後までわからないままだった。
（第二話「電脳紙芝居オジサン」終）

他誌済々

たしさいさい

ゲーム誌に掲載された名言を読む！

オレっち最高っス。なんて常日頃思って仕事しているのだが、実際他誌も読んで楽しい記事は多い。そんな他誌の変な情報をまとめて閲覧してもらおうというこのコーナー。ただ、全誌チェックするのはけっこう大変なんだってこと覚えといて。

あなたはニヤリとしますか？

「『DINO CRISIS』の発表会前夜、カプコンの三上氏と、本誌編集長浜村通信との緊急対談が実現した」
週刊ファミ通'99年3月19日号

やっぱそうだったのか～という感じ。実は発表会前夜、お願いごとがあってファミ通の浜村さんのところ電話したんだわ。したら「浜村はただいま出かけておりまして、今日戻るかどうかは……」みたいな話だったわけ。とりあえず伝言を残してもらうことにして、電話切ったんだけど、どっか飲みに行ってるなと想像したわけ。で発表会当日。カプコン三上さんは二日酔いとか。そこでまた、大方浜村さんあたりと飲んでたんじゃないの？なんて周りの人と冗談みたいに言ってたわけ。そしたら、ホントに浜村さんと飲んでたとのこと。しかも、対談もセット。いや、悔しいとかそういうんじゃないけどさ、やっぱファミ通だわと思ったわけ。しかも、緊急なんていってさ。ちぇっ。おまけにこの号、PS2の情報も出てるし。そりゃあ売れますわいな。

「永瀬麗子さんのコスプレを描いていたら、妙に盛り上がってしまったのです。」

いいね。永瀬さん。手紙もらったし」
げーむじん'99年4月号

『げーむじん』で毎号表紙を担当されている藤島康介氏の「表紙のことば」。いや、なんでこれ気になったかというと、人気マンガの大家が、3Dキャラクターを誉める時代になったかと。まあそれもあるけど、この界隈で、永瀬ファン多し。PS2発表会のモデル歩きとか、ウインクとかもたまらなかったです。もともとR4のオープニングからしてピクッてたから、別コーナーの「CUTIE GRAPHICS」で描き下ろし頼んだんだけどね。キャミソもいいよ。

「『日本は経済政策で円安を止める気があるのをどう思うか』、とかね」
じゅげむ'99年4月号

なんてことないセリフ。誰が言った言葉だと思う？　シーマンだよ、シーマン。シーマン研究の第一人者であり、フランス文明生物考古学研究所所長のウィリアム・サザーランド氏のインタビュー中の一節。シーマンは言葉を話しますかという質問に対し、複雑に入り交じった会話をしますよという例として上げたこと。しかも、シーマンはセガの人たちが研究所を訪れたとき、「湯川シェンムーを連れてこい」とも言ったとか。すごいすごーい。世界に1体しかいない（昨年、エジプトのアレキサンドリアで捕獲されたとのこと）が、東京ゲームショウにも来る、というか来ている。見なきゃ、絶対見なきゃ。なんだよ、シーマンって。電子生物だったらガッカリだからな。もう期待してるんだからな。オチなんかつけなくてもいいからな。見せてくれよ！

「ワンダースワンのコト」
月刊Enta'99年4月号

ワンダースワンはバンダイと、故横井軍平氏が設立したコトの共同開発プロジェクト。コトという社名の由来はもちろん古都。京都にちなんだ非常に情緒あふれる社名だ。で「ワンダースワンのコト」はEntaのワンダースワン特集のタイトル。やられたね。どこかがコト絡みのシャレやると思ったから。やっぱりアクセラだったか。囲み記事には「コトとバンダイのコト始め」なんてのも入っている。もういくらでもあるね。「コトの事」「コトシはコトの年」とか、「コト錦もコトにはビックリ」とか、「コトコトコットン」みたいなわけのわからないものまで。幸い、みんな何か考えるだろうな、かぶったら恥ずかしいなと思ったから、gMでは、何もコト絡みのシャレは入れていません。たぶん…。

「まだ9,800円にできる実力はないしね」
電撃王'99年4月号

PS値下げに関してのSCEI宣伝部・佐伯部長のお話。なぜ15,000円なのか、14,800円だと切りが悪いし、というところからつながる。"まだ"という部分が非常に重要。さらに台数普及して値下げできる環境になればどんどん値下げするということでしょう。もしかしたら、PS2が来年出たら、現行PSは9,800円になるのではないだろうか。そんなことを感じさせます。はい。

「宮本さんにはギャグを飛ばすのも恐れ多いという気持ちがありますよ」
電撃王'99年4月号

カプコン・岡本氏のコーナー内で発言。まじめな話をしたくても、必ず脱線させて録音のムダを大量に生じさせる岡本氏。そんな岡本氏でも任天堂・宮本氏の前では、ギャグも不発とのこと。いいなあ。一度ギャグなしインタビューやりたいな。ギャグかましたらペナルティとかでさ。

「メイドさんはロマンなんです」
コンプティーク'99年4月号

もう、なんのことかわからないでしょ。連載企画「美少女の哲学」での今月のテーマがメイドさんなの。ロマンなんですってのは見出しなんだけど、もうなんか全編ヘンなの。どうやら最近のH系ゲームはメイドブームらしい。どんなこともやってくれて、彼女がひとりいるだけで、心も生活も豊かに。そんな存在なんですと。さらには「僕らのそばにいて欲しいメイドさん」、「理想のメイドさんとは」、「ファン注目、これからのメイドさん」、と弾け飛んでる。メイド=恋人らしい。しかもメイドと家政婦は違うと。家政婦は恋愛対象外らしい。ふむふむ。で、メイドにはメイドさんと"さん"付けでなければならないらしい。ええっと、この原稿はどう収拾つければいいんだろう。うーんと、とにかく期待大だっ！

コナミ、五輪公式スポンサーに名乗り

コナミが日本オリンピック委員会（JOC）の公式スポンサーに。その金額約1億円とのこと。ところでメリットってなんだろう。IOCではなくJOC。がんばれニッポン!キャンペーン狙いか? ヤワラちゃんがゴエゴエか? もちろん五輪ロゴはコナミの商品に使用可能だろうけど、五輪ゲーム以外のパッケージに付けても、どうかと思う。オレには狙いがわかりません。とすれば、ゲーム内広告か? パワプロの球場に五輪マークとか、ときメモ2のプレイヤーは五輪強化指定選手とか。ま、どんな展開か楽しみに待ちましょう。



ポケモン同人誌で福岡のフリーター女性逮捕



ポケモン同人誌を販売していた福岡県の女性が逮捕されたとか。わずか120部で。トホホ。部数が少ないから安全、多いから危険というわけではないだろうが、儲かってもいないだろうにと考えると泣けてくる。アホか。子供の夢とか、任天堂の著作権がどうのこうのとか、言い尽くされていることはもういい。それよりも、アダルトすることに創作意欲が湧いたの? もしくは売れると思ったの? ということ。以上。

声優料金統一に合意!? CESAと音声連

天井知らずの声優料金だったようだ。ゲーム業界では。こうなる原因を作ったのはゲームメーカー。だけど制作費を押さえるため、何年かかけて交渉したらしい。1メーカーではできないことが、法人ならできる。こんな時のためにCESAはあるんだね。でも、全体は安くなったとしても、トップレベルはランク外時価交渉というどんぶり型。有名どころを集めると今までと変らない。法外なギャラを支払い続けたツケは、まだまだ返せそうもない

オレ的ランキング

ORE TEKI RANKING

好評ながらも、いまいちしっくりせず、リニューアルした「オレ的ランキング」だ。オレって誰?って読者からの問い合わせもあったので、疑問に答えておく。すなわち、この雑誌のエライ人だ。でも編集人でも発行人でもない。もういいだろ。ということで次回もリニューアルする。しっくり来るまでやる。なぜなら、オレはエライ人だからだ。しつこいか!?

ジ、ジーエム!? 類似誌名発見!!



弊社のAM書籍編集部の編集長ヤマチンが、タイ行ってきたんだけど、その時の驚くべきお土産が、この雑誌。なんと「GM(GENTLEMEN'S MAGAZINE)」。ヤマチンがバンコクの書店で見つけて、買ってきてくれたものこのブツは、表紙が『アジアバグース』のナジフ似の男で、中身は意外とおしゃれなトレンドマガジンといった雰囲気。広告は世界的大企業がワッショイ。ちょっと挙げるだけでもナイキ、SEIKO、OMEGA、SONY、GUESSなどなど、まあうらやましい限り。しかも姉妹誌として「GM CAR」「GM WATCH」「MODERN HOME」「GM2000」なんてのがあって、GM GRUPを形成しているらしい。いいなあ。とはいえ、文字はまったく読めないんですけどね。

メタルマックス詐欺事件でわかった業界成熟度



デコのドル箱ソフト「メタルマックス」に関する詐欺事件が発覚。モリモトナオキと名乗る男が、一般投資家から続編を作るからと、制作資金を募っているとのこと。当然デコは全面否定。事件はどう集束したのかわからないが、当然被害者もいたのだろう。このモリモト氏がうまいのは、メタルマックスを選んだところ。けっこう売れセンなのに次世代機以降出ていなくて、しかも制作者の顔が知られていない。これがドラクエだったらもうバレバレでしょう。そのへんセンスはある。実はけんか別れした、本当の制作者だったりして。まあ、それはありえないか。一般投資家の人、気をつけてね。

オレ的ランキングヘッドライン

ORE TEKI RANKING HEAD LINE

1	ポケモン	岸田が机の上に置いていてくれた東スポ(大スポ、中スポ、九スポ)にビックリ。記者の愚息も昇天どころではない。
2	メタルマックス3	だまされる人もどうかと思うぞ、詐欺事件。被害者友の会はあるのか? ぜひ取材させていただきたい。
3	CESAと音声連	値段をつり上げたのはどこの誰だっけ? まるで声優とか音声連が悪いみたいな感じだったけど。
4	コナミ	コナミってヴェルディのスポンサーでもあるよね。五輪も今問題多いよね。イメージ上げられるかなあ。
5	FFⅧ	初日225万枚も売れた。予約はコンビニ150万枚、他50万枚とか。そりゃ小売店も怒りますわな。
6	ポケステ	年末から1月23日に発売延期のポケステは製造個数不足で、超品薄状態が続いた。オレ、未だクリスタルのみ。
7	デスクリムゾン2	デス様DCへ降臨とか。セガBBSでたいそうな話題。デス関連HPもやたら面白い。面白がっているのわしらだけ?
8	シェンムー	シェンムーです。前号で書いた制作費45億を訂正します。50〜60億でどうでしょう。もはや予測不能。
9	VGS	VGSとは海外で発売された、PSのエミュレータのこと。販売停止を求めた裁判は、1審VGS、2審SCEIでした。
10	ネオポケカラー	弊誌と同時にネオポケカラーが発売。厳しい携帯ゲーム機市場でがんばってほしいものだけど、オレは買わない。
11	GM	弊誌gMも当初GMだった。しかしゼネラルモータースの意匠登録があるので変えたわけ。大丈夫だろうか?
12	SCEI	SCEIのソフトバンク担当が変わった。今度はゆで卵のようなおでこを持つ小川さんだ。ポロっとしゃべる。
13	小島聖	小島聖がデカイということを知ったのはなぜかショックだった。170cmでしかもあのボディ。たまらんかも。
14	岡本吉起	岡本さんが個人的に作ったゲームを一緒にプレイした。賭けたので燃えた。これ市場に出さないの?
15	分社化	ソフトバンクの出版事業部が分社化されてソフトバンクパブリッシング㈱になる。ただそれだけ。めんどう。
16	飯野賢治	PS2発表会に潜入してセガにリークすると宣言した飯野氏。それより早くウェブサイトに上がり、意味なかった。
17	ザ・プレイテーション	オレが前にいたザ・プレがすごいことに。2/12発売号が過去最大部数達成。オレ的にはちょっと寂しいですけど。
18	宇多田ヒカル	気づいているかもしれないけど、宇多田はイスが好き。さすがインターナショナル。それが言いたかっただけ。
19	DC2	DC2の噂が流れてた。2002年でPS2に近い性能? PS2より2年遅いんだったら、超えなきゃ。
20	PS2	PS2の技術説明会、1/3もわからなかった。でもいいんだ。すごいらしいってわかれば。いいよ、いいんだよ。

いまだ供給不足のポケステはどうなった!?



ないないと大騒動のポケステもようやく週10万個の安定出荷となったようだ(SCEI佐伯氏談)。まだまだ足りているというわけではないし、入荷個数が読めるというわけではないが、ひとまず安心。そもそも出荷が読めなくなったのは、電池周りのトラブルとか。でも、バカな業界事情通によると、「海外でも作ってて、構造が複雑だから、外人がとまどって、生産効率が上がらないらしい」なんて話も。これはどう考えてもウソ。外人を馬鹿にした話だね。でも一瞬信じちゃったよ。

デスクリムゾン2の本気度

ドリマガがサタマガだった頃、メガドラ時代の「ソード・オブ・ソダン」に匹敵する、長期最下位政権を作り上げた伝説のSSソフト「デスクリムゾン」。デス様のほうが通りがいいかな。そのデス様が、満を持してDCへ、だそうだ。もう編集部でも話題沸騰、ぜひ取材をと猛るものあり。だけどどうやらエコールは、ソフトバンクをお気に召さないらしい。サタマガが最下位帝王などと祭り上げるから、売れるものも売れなくなったと。え? 本気? みなさんはどう思う? サタマガで知って買うのヤーメタという人より、怖いもの見たさで買った人のほうが多いと思うんだけど。オレが間違ってたら、素直にあやまります。ていうか、デスはスゴイゲームだと思うよ。違う意味で。だから、へんにピリピリ真剣に、デス様らしからぬソフトになるくらいなら、シャレっ気いっぱい、気を抜いて作ってほしいんだな。ムサザビも飛ばして。それでも絶対に2万は売れるというところで。どうです?

シェンムー(莎木)シリーズ化の動き



シェンムーの仰天情報入手。毎週ドリマガで露出されても、いまだ全貌が明らかにならない、永遠の超大作シェンムーが、どうやら3部作になるとやら。しかも、これがドラクエ初期三部作や『バック・トゥ・ザ・フューチャー』シリーズみたいに、すべてつながる話らしい。ニュースソースは当然ドリマガ。たぶん東京ゲームショウで発表になるはず。入りきらないから分けたってことなのだろうか、それとも10年くらいかけて完結するのだろうか。はて。いよいよわからなくなってきた。

ドリームキャスト2、N2000!?

3月6日、ドリキャス2の情報が漏洩とのニュースが流れた。それによるとコード名:Avatarの名で2002年の発売に向け、計画進行中。現行機とは完全下位互換、DVD、性能はPS2に肉薄とのこと。なんじゃそりゃ。しかもCPUはHitachi UH1(Ultra Hitachi 1)、コ・プロセッサーはNEC8600、グラフィックチップはPower VR、サウンドチップはVortex2 100Mhz。ふう。海外から流れてきた話だけど、企業間の陽動作戦とか、株価のために意図的に流したということも想像される。そして3月9日、今度は伊で開催されたディベロッパー向けミーティングで、NOA社長ハワード・リンカーン氏が次世代機N2000(仮)について発表したとか。そこでシリコングラフィックスと組んでいる、DVD採用、Art-Xという開発ツールを使用するという類の、やたらヤバいあたりに言及。PS次世代機のあおられ、セガ、任天堂も来世紀の主力機をチラチラと見せ始めたというところか。怪しいなあと思わないわけでもないが、こういった話は、後日ふたを開けてみたら事実である場合が多い。例えばDCの開発コードネームだったブラックベルトの仕様なんて、ほとんどDCのまんまだったでしょ。PS2にしても、あるていどは当たったて(予想を超える部分が多かったけど)。としても、こんな時期にこんなリークがあるとはね。セガに至っては、PS2の2年落ちで同程度と、この時点で言うのも逆効果なような……。どうスかこれ。



他人の自我を自由自在に解体することができる男・相田順史インタビュー

「僕は嘘が嫌いなんです。だから嘘をついている人間は壊す」

『クイック・ジャパン』Vol.22に「人格解体屋・相田順史」というタイトルのインタビューが載っている。その記事によると、この相田順史という人は、恣意的に他人の自我を壊してしまうことができるというのだ。"解体"を受けた人間は、その場では泣き崩れたり、放心状態になったりして、その後、人格が変わってしまうらしい。

"解体"のやり方はこうだ。

たとえば、やたら攻撃的な態度を取ってきたり、見下すような話し方をしてくる人間の場合。そういう人は、自分の劣等感にきちんと向き合っていないことが多い。コンプレックスの裏返しとして、他人、特に自分よりも弱いと判断した相手に対して、威圧的な接し方をしてくる。こうしたケースでは、その劣等感の源を指摘してやる。なるべくインパクトのある方法がいい。「こいつは格下」と思わせておくことが基本。いつもニコニコして、下手に出ておく。そして、ここだという時に、態度を豹変させ、切り出す。調子に乗せておいて、落とす。「なあ、本当はお前、○○なんだろう」。後は、具体的な例をひとつひとつあげながら、長い時間をかけてネチネチと攻め続ける。これでOK。自我は壊れる。大事なのは、相手のコンプレックスを見抜く人間観察能力。

暴力も有効だ。やっぱり大切なのは油断させておくこと。バカにしていた人間に、突然、力でねじ伏せられる。実際にそこまでいかなくても、そう予感させられれば成功。肉体的に征服されたことで生まれる屈辱感。これは効く。自尊心ズタズタ。ただし、ちょっとやそっとの相手には負けない腕力がなければならない。

相田順史は、人格を解体するために必要な頭脳と体力を持った男らしい。怖いもの見たさで僕はインタビューを申し込むことにした。

——いじめられっ子だったとか。

相田　勉強できない。運動ダメ。いじめられっ子の典型でしたね。親も全然かわいがってくれない。というか、親からもいじめられてた。学校にも家にも居場所がない。で、ある日、考えたわけです。とにかくこの状況を何とかしなくてはならない。そのためにはどうすればいいか。それで気づいたんです。いじめの原因をひとつずつ潰していけばいいんだと。

——よくそんなことができましたね。

相田　やると決めたら、僕はやりますから。体を鍛えてケンカ強くなって、それで次は勉強だって思って、とにかく勉強して、ブランドイメージのある有名私立大学の付属高校に合格した。そこの学校は偏差値が70以上あるところなんです。僕は最初35ぐらいでした。それで、これでもう怖いものはないんだって思ったんですけれど、高校に入ったら、頭いい、ケンカ強い、そんなのそこでは、どうでもいいことなんです。みんな



当たり前のように持っている。おまけに親は金持ち。それで、エネルギーをどこに注ぐのかっていうと、おしゃれだったり、スポーツだったり、女の子だったりするわけです。

——から出直しですね。

相田　またコンプレックスとの戦いです。ひたすら学習。どのブランドが受けるのか、とか。同じ10万するものでも、クリスチャン・ディオールはおっさん臭いからだめで、ハンティング・ワールドならOKみたいな。で、それを一生懸命バイトして買うわけです。ウチは貧乏だったから。後は、女の子への接し方。話しかける時は「あの〜」とか暗い感じじゃなくて、初対面でも「何やってんじゃ、お前〜、ワハハ」と。何がイケていて、何がイケてないかということを徹底的に叩き込んだわけです。

——で、大学生になる。

相田　大学に入って、つきあった女の子がすごい人だったんです。今の僕は、その子がいなかったら存在していないと思います。それまでは表面的な部分で散々、勝つか負けるかをやってきたわけじゃないですか。彼女は、そういうものと全く違った価値観を持っていたんです。めちゃくちゃカワイイ。成績もいい。家も裕福。でもそんなことは彼女にとってさほど重要なことではない。行動原理が愛というか、老子みたいな人だったんです。生まれて初めて「この人には勝てない」と思いました。結局、僕がそう感じ出した時点で、関係はギクシャクし出して別れてしまったんですが。負けを認めた段階で、僕のパワーが落ちたんだと思います。彼女はパワーのある僕が好きだったんでしょう。

——解体というのは、その彼女とどう関係しているんですか。

相田　僕は嘘が嫌いなんです。彼女は本物だったから、彼女と同じ匂いのしない人間は、みんな嘘を持っているはずなんです。自分に対して嘘をついてるなってわかった時に、あれっ、何か違うんじゃないのかなって、これは、くさいぞって。相手が嘘をつくと、こっちもつい嘘をつかざるを得ないから、結局は虚勢の張り合いになってしまう。そういうのが我慢できないんです。もちろん僕だって、誰に対しても解体を仕掛けるわけじゃない。それは自分にとって、生産的なことではないですからね。それでも、関わらざるを得ない人っているでしょ。自分に好意を持ってくれている人とか。そういう人が、よくない構造を持っていた場合、それを壊すのは、見方によっては、思いやりなんです。毛沢東じゃないですけれど、まず破壊せよ、建設はそこから始まる、ですよ。

——〝解体〟は相田さんにとって、コミュニケーションなんですね。

相田　そばで僕のやり取りを見ていた友達が、「お前、それは解体だよ」って言い出したんです。僕としては〝解体〟なんていう意識は、さらさらなかったんですが。

取材・文＝本郷正弘
写真＝ホンマタカシ

※撮影協力・ハイテクランドセガ鷺沼　川崎市宮前区鷺沼1-11-2　NEWサギヌマ2F
電話044-857-6680　営業時間12:00〜24:00（月〜金）、10:00〜24:00（土日祝）

PRESENT forREADERS 読者プレゼント



1 NINTENDO 64

1名

ゼルダ、スマブラ、まだまだ遊べるソフトはたんまり。秀作ぞろいのN64をまだ経験のない方に。



2 ドリームキャスト

1名

ようやくラインナップが揃ってきたDC。大人気のドリームパスポートとともに、ネットワークの世界へ。



3 プレイステーション

1名

gMを読んでくれた「ごほうびに」ということで。持ってる人はセカンドマシンとしていかがでしょう?



4 ゲームボーイCOLOR

5名

色は指定できないけど、カラーはやっぱりすばらしい。続々登場のGBソフトは今年もミリオン続出か。



5 NEO・GEO POCKET COLOR

5名

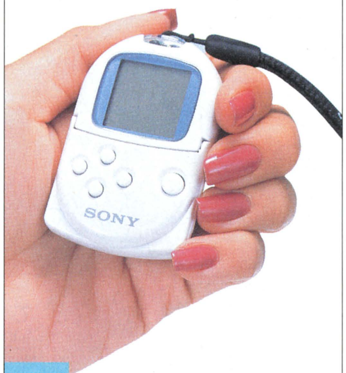
ネオポケが早くもカラーに。対応ソフトはこれからどんどん出てきます。参入メーカーももちろんですが。



6 ワンダースワン

5名

ソフトによっては横にも縦にも遊べる、新携帯ゲーム機。モノクロとはいえ、その表示能力はクリア。



7 ポケットステーション

5名

ようやく週10万個単位の出荷が可能になった、大人気のポケステ。1人1個では絶対満足できない。



8 ビジュアルメモリ

5名

DC遊ぶなら、絶対必携のVM。キャップのやり場にには困るけど、そんなん気にしなーい。遊べ遊べ。

応募要項

本誌添付のアンケートハガキに、アンケートの回答、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、希望の商品番号と商品名を記入して応募ください。記入が不十分のものは向こうとなります。
締めきりは4月28日（当日消印有効）です。発表は本誌NO.3誌上で行います。
※発表から2カ月後も未着の場合は、編集部までご連絡ください。
また、製品は入手状況によって発送が遅れることがありますので、あらかじめご了承ください。
※雑誌公正競走規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

ジーエム
1999
02
平成11年4月1日発行
発行人●岡崎 眞　編集人●稲葉俊夫　発行●ソフトバンク株式会社　出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話:03-5642-8100(販売) 03-5642-8412(編集部)



雑誌 23326-4/2 Ⓛ-5/17　定価690円　本体657円

Printed in Japan
T1123326040693